

## Talents : Liste détaillée

## Liste des compétences

| Compétences Magie   |   |          |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
|---|---|----------|----------|--|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|---|---|--------|-----------|-----|--------------|---|-----|--|-----|----|----|-----|--------------|-----|-----|-----|-----|--|
| Nom<br>Niveau requis<br>Type<br>PA                                  | Description Technique   |          |          | Description RP   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Attaque Défensive</a><br>Niveau : 1<br>Attaque<br>4 PA  | L'Attaque Défensive permet de frapper au détriment de sa précision, tout en restant protégé.<br>Le Bonus en ESQ est de ESQ/coeff (avec un minimum dépendant de la maîtrise).<br>Le Malus en ATT est le double du Bonus en ESQ. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> <th>Mini</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>   |          |          | Niveau   | Coeff    | Mini     | Apprenti | 5        | 1        | Compagnon | 4 | 2 | Maître | 3         | 3   | Grand Maître | 2 | 4   | Sortant à peine le nez de ses grimoires et autres parchemins, le gobelin, restant sur ses gardes, tente de frapper fébrilement son adversaire. |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Niveau  | Coeff   | Mini     |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Apprenti  | 5   | 1        |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Compagnon   | 4   | 2        |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Maître  | 3   | 3        |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Grand Maître  | 2   | 4        |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Enseigner</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>6 PA            | Cette compétence permet à un Gobelin d'enseigner une compétence à un Gobelin situé sur sa case. Il doit la connaître à un niveau de maîtrise supérieur ou au moins parfaitement au même niveau.   |          |          | Rhipitt aphteur mhi...   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Renforcement magique</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA | Le gobelin se concentre et augmente ainsi sa Maîtrise de la Magie (MM) et sa Résistance à la Magie (RM) pendant 2 tours au détriment de sa Résistance à la Technologie (RR) et de sa Maîtrise de la Technologie (MR) pendant 4 tours. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MM</th> <th>Bonus RM</th> <th>Malus MR</th> <th>Malus RR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> |          |          | Niveau   | Bonus MM | Bonus RM | Malus MR | Malus RR | Apprenti | 50        | 0 | 0 | 50     | Compagnon | 100 | 0            | 0 | 100 | Maître   | 100 | 50 | 50 | 100 | Grand Maître | 100 | 100 | 100 | 100 | Par le pouvoir du Khrään en Kaarthon ! Je détiens la magie toute puissante !!! |
| Niveau  | Bonus MM  | Bonus RM | Malus MR | Malus RR   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Apprenti  | 50  | 0        | 0        | 50   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Compagnon   | 100   | 0        | 0        | 100  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Maître  | 100   | 50       | 50       | 100  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Grand Maître  | 100   | 100      | 100      | 100  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Imbibage</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>3 PA             | Cette compétence permet de créer un parchemin vierge à partir d'un morceau de cuir et d'un composant bien choisi. Le nombre d'imbibages nécessaires va dépendre du niveau de compétence.  |          |          | et ze trempe, et ze trempe... oh ! le zouli parchemin que voilà ! ze vais pouvoir faire un zouli dessin pour môman !         |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Alchimie</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA             | Il y a plusieurs utilisations possibles à condition d'être sur un lieu possédant un laboratoire d'alchimie :<br>1/ Fabriquer du verre (à partir de sable)<br>2/ Fabriquer du goudron (à partir de pétrole)<br>3/ Fabriquer un objet (à condition de posséder l'outil adéquat : alambic)<br>4/ Fabriquer une potion (à partir d'une fiole vide et de composants)   |          |          | De la fumée, des bloubloub, un regard dément... puis un rire satanique "J'ai trouvé !!! ah ! ah ! ah !"                      |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Fabrication d'encre</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>3 PA  | Avec un composant, un minerai et une plante, on peut fabriquer une encre magique. L'encre est nécessaire pour faire des tatouages ou pour scribouiller.<br>Il existe plusieurs types d'encre, dépendant du composant utilisé (famille du monstre).<br>Le Grand Maître fabrique plus aisément une encre de qualité que l'apprenti.   |          |          | Un peu de ça, un peu de ci, un peu de mi, un peu de la... touille, touille, touille... beurk ! ça tâche de partout ce truc ! |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Scribouille</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>6 PA         | Cette compétence permet d'étudier les composants de monstres et les plantes nécessaires à l'écriture d'un parchemin de technique. Il peut écrire une technique de niveau inférieure à celui qu'il connaît.<br>Pour l'écriture, il devra se munir d'un parchemin vierge, d'encre et des composants/plantes nécessaires...<br>Pour le reste, il faudra trouver par vous-mêmes les arcanes qui régissent cette compétence des plus complexes...  |          |          | Scratch, scratch, scratch, scratch... désormais je peux partager mon savoir...   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Compétences Empathie  |   |          |          |  |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| Nom<br>Niveau requis<br>Type  | Description Technique   |          |          | Description RP   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |
| <a href="#">Arc</a><br>Niveau : 5<br>Attaque<br>4 PA                | Muni d'un arc, le Gobelin peut frapper à distance sa cible.<br>ATT :<br>$\left( \frac{ATT + PER}{2} - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee\right) \right) D6 + BATT(arc)$ DEG :  |          |          | Je suis Gobelin des Bois, et ma flèche vole aux riches pour donner à ma pomme...   |          |          |          |          |          |           |   |   |        |           |     |              |   |     |  |     |    |    |     |              |     |     |     |     |  |

|  | $\frac{(DEG - \max(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee)) D3 + BDEG(arc) + BMM(ATT) + BMM(PER)}{Mul}$ <p>Portée :<br/> <math display="block">\left( \frac{PER + \frac{PVActuels}{10}}{2} \right) + BMM(PER)</math> (ATTENTION : il est impossible de viser une créature sur sa case avec un arc)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 : 1 case</li> <li>• 2-3 : 2 cases</li> <li>• 4-7 : 3 cases</li> <li>• 8-12 : 4 cases</li> <li>• 13-18 : 5 cases</li> <li>• 19-26 : 6 cases</li> <li>• 27-34 : 7 cases</li> <li>• ...</li> </ul> <table border="1" data-bbox="292 864 1289 1043"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> <th>Mul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>2,75</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>2,5</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>2,25</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | ModPortée | Coeff    | Mul      | Apprenti  | 0        | 3      | 2,75 | Compagnon    | 1   | 3  | 2,5 | Maître | 0 | 4   | 2,25   | Grand Maître | 1  | 4  | 2   |              |     |     |     |     |   |
|--|---|---|-----------|----------|----------|-----------|----------|--------|------|--------------|-----|--|-----|--------|---|-----|--------|--------------|----|----|-----|--------------|-----|-----|-----|-----|---|
| Niveau   | ModPortée   | Coeff   | Mul       |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | 0   | 3   | 2,75      |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 1   | 3   | 2,5       |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 0   | 4   | 2,25      |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 1   | 4   | 2         |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Appel de la Nature</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>        | <p>Le gobelin se concentre et augmente ainsi sa Maîtrise Sociale (MS) et sa Résistance Sociale (RS) pendant 2 tours au détriment de sa Maîtrise Corporelle (RC) et de sa Résistance Corporelle (MC) pendant 4 tours.</p> <table border="1" data-bbox="292 1144 1289 1328"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MS</th> <th>Bonus RS</th> <th>Malus MC</th> <th>Malus RC</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | Bonus MS  | Bonus RS | Malus MC | Malus RC  | Apprenti | 50     | 0    | 0            | 50  | Compagnon  | 100 | 0      | 0 | 100 | Maître | 100          | 50 | 50 | 100 | Grand Maître | 100 | 100 | 100 | 100 | <p>J'en appelle aux Forces de la Nature !!!</p> |
| Niveau   | Bonus MS  | Bonus RS  | Malus MC  | Malus RC |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | 50  | 0   | 0         | 50       |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 100   | 0   | 0         | 100      |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 100   | 50  | 50        | 100      |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 100   | 100   | 100       | 100      |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Camouflage</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                | <p>Le camouflage permet à un gobelin de ne pas être vu par les monstres et les goblins, sauf s'ils se trouvent sur la même case que lui ou si le monstre a un regard perçant... Certaines actions physiques peuvent faire disparaître le camouflage, la probabilité diminuant avec le niveau de maîtrise.</p>   | <p>Je suis un rocher, je suis un rocher, je suis un rocher... hé hé hé</p>  |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Connaissance des Monstres</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>1 PA</p> | <p>La Connaissance des Monstres permet de connaître approximativement les caractéristiques physiques d'un monstre situé à portée de Vue : points de vie totaux, état des blessures, potentiel d'attaque, potentiel d'esquive, potentiel de dégâts, potentiel de régénération, armure, capacité spéciale éventuelle.<br/>Les niveaux de compétence élevés permettent de mieux connaître les gros Monstres.<br/>Des caractéristiques jusqu'alors insondables peuvent être connues par les maîtres de cette compétence.</p>  | <p>"Connaître son adversaire, c'est déjà acquérir la moitié de la Victoire !" ou plus couramment en Gob "Connaître son adversaire, c'est savoir quand courir !!!"</p> |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Cuisine</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                   | <p>Cette compétence permet de préparer de plus ou moins bons petits plats, à partir de composants et de plantes. Les conséquences seront de diminuer ou d'augmenter la faim suivant la qualité du plat préparé.<br/>Le nombre d'ingrédients utilisables augmente avec le niveau de compétence (minimum : 2 ingrédients ; maximum : 9 ingrédients)</p> <p>A vous de jouer !</p> <p>Le fait de travailler sur un lieu possédant le service "Cuisine" permet d'améliorer le plat préparé.</p>  | <p>Une pincée de museau de gnoll, un soupçon de cette plante, quelques belles cuisses d'incube... laissez mijoter, dégustez :-)</p>                                   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Entomologie</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>               | <p>Le gobelin connaît un certain pourcentage des cafards de son adversaire</p> <table border="1" data-bbox="292 1839 1289 2022"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>25%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>70%</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Coeff     | Apprenti | 25%      | Compagnon | 40%      | Maître | 55%  | Grand Maître | 70% | <p>Reconnaître les cafards des autres, anticiper la parade à leurs atouts... C'est le petit plus des gladiateurs. Hou! Ha!</p> |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau   | Coeff   |   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | 25%   |   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 40%   |   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 55%   |   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 70%   |   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Flairer le gibier</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>1 PA</p>         | <p>Cette compétence basée sur la PER permet de repérer à distance le monstre le plus proche et d'avoir une idée de la direction où aller le chercher.<br/>La portée augmente avec le niveau de maîtrise de la compétence.</p>   | <p>snif... sniff... y'a du bon manger pas loin...</p>   |           |          |          |           |          |        |      |              |     |  |     |        |   |     |        |              |    |    |     |              |     |     |     |     |   |

| <a href="#">Herboriser</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>1 PA                 | Cette compétence basée sur la PER permet de repérer à distance la plante la plus proche et d'avoir une idée de la direction où aller la chercher.<br>La portée augmente avec le niveau de maîtrise de la compétence.   | snif... snif... y'a du machin pas loin...   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
|---|--|---|------|-------|----------|----|-----------|----|--------|----|--------------|
| <a href="#">Identification des Plantes</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>1 PA | L'Identification des Plantes permet de connaître le nom et le goût d'une plante fraîchement ramassée.  | C'est bien de connaître son environnement et ce qui le compose. Encore faut-il ne pas s'éterniser si on ne veut pas ressembler à la flore locale...         |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| <a href="#">Jet de Pierres</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>1 PA             | Permet de s'attirer les mauvaises grâces d'un monstre situé sur votre zone ou une zone proche de vous sur le même niveau (la portée augmentant avec le niveau de maîtrise). Un seuil doit être franchi pour que la cible soit sensible au jet de pierres (sans que cela ne garantisse qu'elle prenne le lanceur pour cible).<br><br>A partir du niveau compagnon, il est possible de choisir une zone d'effet, la cible sélectionnée ne servant qu'à déterminer la case visée. Dans ce cas, le nombre de cibles atteintes est égal au niveau de compétence (s'il y a suffisamment de cibles) et le seuil à franchir pour que la cible soit sensible au jet de pierres augmente avec le nombre de cibles. | Pour attirer l'attention des autres, le gobelin est capable de tout mais il excelle dans le jet de pierres, comportement qui a l'art d'énervé les autres... |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| <a href="#">Corruption</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>3 PA                 | Contre une certaine somme de 🍷, le monstre soudoyé qui ne résiste pas sera tenter de choisir quelqu'un d'autre comme cible privilégiée et de vous délaissier... mais s'il résiste, il empochera vos 🍷 et verra s'il n'y a pas moyen d'en récupérer plus sur votre cadavre...<br>Coût de corruption :<br>$(3D3 + \max(0; Niv_{-1monstre} \times (10 + Niv_{-1monstre} - Niv_{-1gobelin})))$<br>$\times Coef_{-1caninesdetrolls}$  | Autant le gobelin est capable d'énervé les autres avec ses pierres, autant il a appris que tout avait un prix, surtout sa vie...                            |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
|   | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>   |   | Rang | Coeff | Apprenti | 25 | Compagnon | 20 | Maître | 15 | Grand Maître |
| Rang  | Coeff  |   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| Apprenti  | 25   |   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| Compagnon   | 20   |   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| Maître  | 15   |   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |
| Grand Maître  | 10   |   |      |       |          |    |           |    |        |    |              |

## Compétences Flux Obscur

| Nom Niveau requis Type  | Description Technique   | Description RP  |          |          |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
|---|---|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----|---|---|----|-----------|-----|---|---|-----|--------|-----|----|----|-----|--------------|-----|-----|-----|
| <a href="#">Appel des Ombres</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA | Le gobelin se concentre et augmente ainsi son Voile Obscur (RT) et son Flux Obscur (MT) pendant 2 tours au détriment de sa Force Psychique (MP) et sa Barrière Psychique (RP) pendant 4 tours.  | J'en appelle aux forces obscures !!!  |          |          |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
|   | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MT</th> <th>Bonus RT</th> <th>Malus MP</th> <th>Malus RP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> |   | Niveau   | Bonus MT | Bonus RT | Malus MP | Malus RP | Apprenti | 50 | 0 | 0 | 50 | Compagnon | 100 | 0 | 0 | 100 | Maître | 100 | 50 | 50 | 100 | Grand Maître | 100 | 100 | 100 |
| Niveau  | Bonus MT  | Bonus RT  | Malus MP | Malus RP |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| Apprenti  | 50  | 0   | 0        | 50       |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| Compagnon   | 100   | 0   | 0        | 100      |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| Maître  | 100   | 50  | 50       | 100      |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| Grand Maître  | 100   | 100   | 100      | 100      |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| <a href="#">Dissection</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA       | La Dissection permet à celui qui la fait de récupérer des composants à partir des corps.<br><br>Le Grand Maître réussit à prélever beaucoup de composants d'un seul corps alors que l'apprenti, moins précis et moins soigneux, n'en prélève que quelques-uns.<br><br>Le fait de travailler sur un lieu possédant le service "Atelier de dissection" permet d'améliorer la quantité et la qualité des composants récupérés.   | "Si j'he section'he ici, si j'he section'he là, hum rh'en n'vho de bõns bouhous de kädävhré en ferm'hant'æssion."                           |          |          |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |
| <a href="#">Grefe Morbide</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>2 PA    | Comme son nom l'indique, le gobelin qui utilise cette compétence peut greffer, sur lui-même ou une autre créature, des composants. Les effets varient en fonction du niveau de la créature, du niveau du monstre fournissant le composant, de la qualité du composant, du niveau de maîtrise de la compétence...<br>Bref, pour les détails : faites vous-même des essais... ^^  | Souvent amputés ou amochés lors de leurs aventures, les gobelins ont dû apprendre à se servir des morceaux de monstres pour s'auto-booster. |          |          |          |          |          |          |    |   |   |    |           |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |

## Compétences Physique

| Nom Niveau requis Type   | Description Technique   | Description RP   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
|--|---|--|--------|----------------|------------------------|----------|--------|------|-----------|--------------------|------|--------|----------|----------------|--------------|----------|
| <a href="#">Arts Martiaux</a><br>Niveau : 5<br>Attaque<br>4 PA | Le goblin ignore une partie de l'armure de son adversaire. Cette partie augmente avec la maîtrise de la compétence. Cette compétence nécessite d'avoir les deux mains libres ou de manipuler une arme légère et/ou un bouclier léger.   | Grâce à une parfaite connaissance de l'anatomie et une anticipation des mouvements, le gobelin peut frapper son adversaire à des endroits moins bien protégés. |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
|  | <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Armure ignorée</th> <th>Armure magique ignorée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>moitié</td> <td>rien</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>moitié ou totalité</td> <td>rien</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>totalité</td> <td>rien ou moitié</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>totalité</td> <td>rien ou moitié</td> </tr> </tbody> </table> |  | Niveau | Armure ignorée | Armure magique ignorée | Apprenti | moitié | rien | Compagnon | moitié ou totalité | rien | Maître | totalité | rien ou moitié | Grand Maître | totalité |
| Niveau   | Armure ignorée  | Armure magique ignorée   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
| Apprenti   | moitié  | rien   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
| Compagnon  | moitié ou totalité  | rien   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
| Maître   | totalité  | rien ou moitié   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
| Grand Maître   | totalité  | rien ou moitié   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |
| <a href="#">Attaque Dévastatrice</a><br>Niveau : 5             | L'Attaque Dévastatrice ne s'utilise qu'avec une arme à 2 mains. Elle permet d'asséner une attaque d'une très grande puissance.  | Le gobelin utilisant l'Attaque Dévastatrice peut fendre en deux le plus gros des monstres d'un seul coup   |        |                |                        |          |        |      |           |                    |      |        |          |                |              |          |

| <p>Attaque<br/>4 PA</p>   | <p>Jet d'Attaque : 1 D6 par 1 Dé d'Attaque + BM d'Attaque<br/>Jet de Dégâts :</p> <table border="1" data-bbox="292 181 1177 360"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff DEG</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1 D3 par Dé de Dégat + 1,25*BM de Dégats</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1 D3 par Dé de Dégat + 1,5*BM de Dégats</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>23 D3 par 20 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>5 D3 par 4 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Coeff DEG | Apprenti | 1 D3 par Dé de Dégat + 1,25*BM de Dégats  | Compagnon | 1 D3 par Dé de Dégat + 1,5*BM de Dégats  | Maître | 23 D3 par 20 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats  | Grand Maître | 5 D3 par 4 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats  | <p>grâce à sa hache à deux mains. Rien de tel pour se frayer un chemin dans une masse monstrueuse.</p>  |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
|---|---|---|-----------|----------|---|-----------|--|--------|---|--------------|---|---|-----|---|---|-----|--------|-----|----|----|-----|--------------|-----|-----|-----|-----|---|
| Niveau  | Coeff DEG   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 1 D3 par Dé de Dégat + 1,25*BM de Dégats  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 1 D3 par Dé de Dégat + 1,5*BM de Dégats   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître  | 23 D3 par 20 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 5 D3 par 4 Dés de Dégat + 1,5*BM de Dégats  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Frappe ciblée</a><br/>Niveau : 5<br/>Attaque<br/>4 PA</p>        | <p>La Frappe ciblée ne s'utilise qu'avec une arme à 1 main de poids inférieur à 30 min. Elle permet d'asséner une attaque d'une très grande précision.</p> <p>Jet de Dégâts : 1 D3 par 1 Dé de Dégâts + BM de Dégâts<br/>Jet d'Attaque :</p> <table border="1" data-bbox="292 483 1177 667"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff ATT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1 D6 par Dé d'Attaque + 1,25*BM d'Attaque</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1 D6 par Dé d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>23 D6 par 20 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>5 D6 par 4 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque</td> </tr> </tbody> </table>                       | Niveau  | Coeff ATT | Apprenti | 1 D6 par Dé d'Attaque + 1,25*BM d'Attaque | Compagnon | 1 D6 par Dé d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque | Maître | 23 D6 par 20 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque | Grand Maître | 5 D6 par 4 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque | <p>Le gobelin utilisant la frappe ciblée peut atteindre le plus leste des monstres d'un seul coup grâce à son épée courte. Rien de tel pour calmer les ardeurs d'une masse monstrueuse tournicotante.</p> |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau  | Coeff ATT   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 1 D6 par Dé d'Attaque + 1,25*BM d'Attaque   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 1 D6 par Dé d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître  | 23 D6 par 20 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 5 D6 par 4 Dés d'Attaque + 1,5*BM d'Attaque   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Afflux Sanguin</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>         | <p>L'afflux sanguin permet aux gobelins de gagner des points de vie à raison de 1 D3 par tranche de X PV maximum (X PV = 1D3, 2X PV = 2D3, 3X PV = 3D3, etc...).</p> <table border="1" data-bbox="292 745 1177 931"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>15</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | X         | Apprenti | 30  | Compagnon | 25                                       | Maître | 20  | Grand Maître | 15  | <p>En totale connaissance de leur corps, les gobelins savent faire cicatriser habilement la moindre plaie, faire régénérer leurs tissus organiques.</p>   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau  | X   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 30  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 25  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître  | 20  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 15  |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Sublimation corporelle</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p> | <p>Le gobelin se concentre et augmente ainsi sa Maîtrise Corporelle (MC) et sa Résistance Corporelle (RC) pendant 2 tours au détriment de sa Résistance Sociale (RS) et de sa Maîtrise Sociale (MS) pendant 4 tours.</p> <table border="1" data-bbox="292 1010 1177 1196"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MC</th> <th>Bonus RC</th> <th>Malus MS</th> <th>Malus RS</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | Bonus MC  | Bonus RC | Malus MS                                  | Malus RS  | Apprenti                                 | 50     | 0   | 0            | 50  | Compagnon   | 100 | 0 | 0 | 100 | Maître | 100 | 50 | 50 | 100 | Grand Maître | 100 | 100 | 100 | 100 | <p>Par le pouvoir du Khrään en Sesthraale ! Je détiens la force toute puissante !!!</p> |
| Niveau  | Bonus MC  | Bonus RC  | Malus MS  | Malus RS |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 50  | 0   | 0         | 50       |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 100   | 0   | 0         | 100      |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître  | 100   | 50  | 50        | 100      |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 100   | 100   | 100       | 100      |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Tannage</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                | <p>Le tannage permet à celui qui le fait de récupérer du cuir à partir de certains composants bien choisis...</p> <p>Le Grand Maître réussit à prélever plus de cuir et de meilleure qualité d'un seul composant que l'apprenti, moins précis et moins soigneux.</p> <p>Le fait de travailler sur un lieu possédant le service "Atelier de tannage" permet d'améliorer la quantité et la qualité de cuir obtenu.</p>  | <p>je découpe par ici, je découpe par là, rien de tel pour faire du beau cuir</p> |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Dopage</a><br/>Niveau : 3<br/>Utile<br/>2 PA</p>                 | <p>Le Gobelin augmente sa musculature afin d'alléger le poids de son équipement pendant 2 tours.<br/>Le bonus de DLA est calculé selon :</p> $\left( \frac{ATT + \frac{PV_{Actuels}}{10}}{2} \right) \times X \times \frac{Poids\ Equipement\ en\ Minutes}{100}$ <p>Lorsque les effets du dopage se dissipe, la faim est augmentée de :</p> $\frac{Poids\ Equipement\ en\ Minutes}{100}$ <table border="1" data-bbox="292 1637 1177 1823"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4/3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>6/3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | X         | Apprenti | 1   | Compagnon | 4/3                                      | Maître | 6/3   | Grand Maître | 2   | <p>Il est drôlement léger ce sac tout à coup...</p>   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau  | X   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 1   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 4/3   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître  | 6/3   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 2   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Expertise du Critique</a><br/>Niveau : 5<br/>Utile<br/>2 PA</p>  | <p>L'expertise du critique permet de savoir où frapper pour atteindre les zones mortelles</p> <table border="1" data-bbox="292 1879 1177 2101"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1.9</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1.8</td> </tr> <tr> <td>Maitre</td> <td>1.7</td> </tr> <tr> <td>Grand Maitre</td> <td>1.6</td> </tr> </tbody> </table>   | Rang  | X         | Apprenti | 1.9                                       | Compagnon | 1.8                                      | Maitre | 1.7   | Grand Maitre | 1.6   | <p>L'art du combat amène à savoir où ça fait mal de frapper, rien de tel pour voir le sang couler à flot.<br/><i>Torock</i></p>   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Rang  | X   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 1.9   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 1.8   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maitre  | 1.7   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maitre  | 1.6   |   |           |          |   |           |  |        |   |              |   |   |     |   |   |     |        |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |

| <a href="#">Tatouage</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>2 PA                | Grâce à un composant et de l'encre, il est possible de faire un joli dessin sur soi... ou sur les autres.<br>Trois actions possibles : faire un tatouage runique qui confère des bonus/malus permanents à condition de parvenir à le réaliser (6 PA), faire un tatouage décoratif (2 PA) personnalisable, enlever un tatouage moyennant la perte de quelques PV (6 PA).<br>Le nombre de places est limité pour faire des tatouages, sachant que le tatouage runique se fait obligatoirement sur le torse.                                    | Rien de tel que de se prendre pour Vincent van Gob pour faire plaisir à une gobinette ou s'adjudger des pouvoirs fabuleux... |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |
|--|--|--|-------|----------|------|-----------|---|--------|------|--------------|-----|--|
| <a href="#">Renforcement Physique</a><br>Niveau : 3<br>Défense<br>2 PA | Le Gobelin augmente son armure physique au détriment de son esquive : <ul style="list-style-type: none"> <li>• bonus en armure : REG pour le tour en cours</li> <li>• malus en esquive : REG * Coeff pour 2 tours</li> </ul> <table border="1" data-bbox="292 510 1171 689"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2.25</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>1.75</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1.5</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau   | Coeff | Apprenti | 2.25 | Compagnon | 2 | Maître | 1.75 | Grand Maître | 1.5 | Le Gobelin durcit sa peau pour mieux encaisser les coups, au détriment de sa vivacité... |
| Niveau   | Coeff  |  |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |
| Apprenti   | 2.25   |  |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |
| Compagnon  | 2  |  |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |
| Maître   | 1.75   |  |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |
| Grand Maître   | 1.5  |  |       |          |      |           |   |        |      |              |     |  |

| Compétences Psychique  |  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
|--|--|---|----------|----------------------|----------|-----------|----------|-----------|---------|--------------|--------|--|--|--------------|---------|------------------|--------------------|-----|----|----|-----|--------------|-----|-----|-----|-----|---|
| Nom<br>Niveau requis<br>Type   | Description Technique  | Description RP  |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <a href="#">Concentration Psychique</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA | Le gobelin se concentre et augmente ainsi sa Force Psychique (MP) et sa Barrière Psychique (RP) pendant 2 tours au détriment de son Voile Obscur (RT) et de son Flux Obscur (MT) pendant 4 tours. <table border="1" data-bbox="292 904 1267 1084"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MP</th> <th>Bonus RP</th> <th>Malus MT</th> <th>Malus RT</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Bonus MP | Bonus RP             | Malus MT | Malus RT  | Apprenti | 50        | 0       | 0            | 50     | Compagnon  | 100  | 0            | 0       | 100              | Maître             | 100 | 50 | 50 | 100 | Grand Maître | 100 | 100 | 100 | 100 | <i>Mâchoire serrée, doigts posés sur chaque extrémité du front gonflé par des veines apparentes, yeux sortant des orbites. "chui phré! Bhā-lance moa tā kes'tion!"</i><br><br><i>L'abus d'utilisation de cette faculté sans décharger peut entraîner des dégâts psychiques.</i> |
| Niveau   | Bonus MP   | Bonus RP  | Malus MT | Malus RT             |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | 50   | 0   | 0        | 50                   |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 100  | 0   | 0        | 100                  |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 100  | 50  | 50       | 100                  |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 100  | 100   | 100      | 100                  |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <a href="#">Détection psychique</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA     | Le Gobelin peut détecter à l'aide de ses pouvoirs psychiques la présence de créatures camouflées à sa portée (mais pas leur position exacte). Avec la maîtrise, il pourra étendre sa portée à la verticale et distinguer les autres gobelins des monstres. Le Grand Maître discerne également les créatures invisibles.  | Tu crois que tu es caché mais je sais que tu es là, quelque part... |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <a href="#">Autosuggestion</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>2 PA          | Grâce à cette compétence, le Gobelin se persuade que ses blessures sont moins graves que ce qu'il n'y paraît. Il gagne un bonus de DLA pour 2 tours calculé selon :<br>Le bonus de DLA est calculé selon :<br>$\left( \text{REG} - \frac{\text{Poids Equipement en Minutes}}{100} \right) \times X \times \frac{\text{Blessures en Minutes}}{20}$ Lorsque les effets du dopage se dissipe, la faim est augmentée de :<br>$\frac{\text{Blessures en Minutes}}{20}$ <table border="1" data-bbox="292 1532 1267 1711"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4/3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>6/3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>    | Niveau  | X        | Apprenti             | 1        | Compagnon | 4/3      | Maître    | 6/3     | Grand Maître | 2      | Je n'ai pas mal, je n'ai pas mal, je n'ai pas mal... |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau   | X  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | 1  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 4/3  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 6/3  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 2  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| <a href="#">Localisation Psionique</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>1 PA  | Avec cette compétence et même s'il est aveuglé, le gobelin peut retrouver la trace de l'activité cérébrale d'une créature (monstre ou gobelin), à condition qu'elle soit à portée et/ou non protégée.<br>A partir du niveau maître, une indication est donnée sur la distance à laquelle se trouve la créature. <table border="1" data-bbox="292 1812 1267 2000"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Portée</th> <th>Effet supplémentaire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>PER</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1.5 PER</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2 PER</td> <td>distance supérieure ou inférieure à portée/2</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2.5 PER</td> <td>distance précise</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | Portée   | Effet supplémentaire | Apprenti | PER       |          | Compagnon | 1.5 PER |              | Maître | 2 PER  | distance supérieure ou inférieure à portée/2 | Grand Maître | 2.5 PER | distance précise | Esprit, es-tu là ? |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Niveau   | Portée   | Effet supplémentaire  |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Apprenti   | PER  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compagnon  | 1.5 PER  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Maître   | 2 PER  | distance supérieure ou inférieure à portée/2                        |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Grand Maître   | 2.5 PER  | distance précise  |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Compétences Technologie  |  |   |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |
| Nom<br>Niveau requis<br>Type   | Description Technique  | Description RP  |          |                      |          |           |          |           |         |              |        |  |  |              |         |                  |                    |     |    |    |     |              |     |     |     |     |   |

| <p><a href="#">Arbalète</a><br/>Niveau : 5<br/>Attaque<br/>6 PA</p>                     | <p>Muni d'une arbalète, le Gobelin peut frapper à distance sa cible.</p> <p>ATT :<br/> <math display="block">\left( \frac{ATT + PER}{2} - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee\right) \right) D6 + \frac{BATT(arba)}{Coeff}</math></p> <p>DEG :<br/> <math display="block">Mul * \left( DEG - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee\right) \right) D3 + BDEG(arba) * Coeff</math></p> <p>Portée :<br/> <math display="block">\left( \frac{PER + \frac{PVActuels}{10}}{2} \right) + BMM(PER)</math></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-3 : 1 case</li> <li>• 4-7 : 2 cases</li> <li>• 8-12 : 3 cases</li> <li>• 13-18 : 4 cases</li> <li>• 19-26 : 5 cases</li> <li>• 27-34 : 6 cases</li> <li>• ...</li> </ul> <table border="1" data-bbox="272 958 1257 1137"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> <th>Mul</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>1,2</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1,25</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>3</td> <td>1,33</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>3</td> <td>1,5</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau   | ModPortée | Coeff    | Mul      | Apprenti | 0        | 2  | 1,2 | Compagnon | 1  | 2         | 1,25 | Maître | 0 | 3   | 1,33   | Grand Maître | 1  | 3  | 1,5 | <p>Je suis Gui l'Homme-Têh, et ta tête me servira de pomme...</p> |     |     |     |     |   |
|---|--|--|-----------|----------|----------|----------|----------|----|-----|-----------|----|-----------|------|--------|---|-----|--------|--------------|----|----|-----|---|-----|-----|-----|-----|---|
| Niveau  | ModPortée  | Coeff  | Mul       |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 0  | 2  | 1,2       |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 1  | 2  | 1,25      |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Maître  | 0  | 3  | 1,33      |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 1  | 3  | 1,5       |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Fabrication d'Armes de contact</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>6 PA</p> | <p>Muni des matières premières nécessaires, le Gobelin peut fabriquer l'arme (ou l'outil) de son choix moyennant de la sueur (beaucoup de sueur !)</p> <p>Attention, certaines armes ne peuvent être obtenues que par fabrication.</p> <p>Prérequis :<br/> * se trouver sur un lieu possédant le service "Forge"<br/> * posséder l'outil adapté (marteau de forgeron pour les objets en métal, ciseau à bois pour les objets en bois, cutter pour les objets en cuir, aiguille pour les objets en cuir/peau/tissu, marteau de tailleur pour les objets en pierre, poinçon pour les objets en os/dent)</p>  | <p>clong, clong, clong, clong, clong, clong...</p>   |           |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Fabrication d'Armures</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>6 PA</p>          | <p>Muni des matières premières nécessaires, le Gobelin peut fabriquer l'armure (ou l'outil) de son choix moyennant de la sueur (voire beaucoup de sueur !)</p> <p>Attention, certaines armures ne peuvent être obtenues que par fabrication.</p> <p>Prérequis :<br/> * se trouver sur un lieu possédant le service "Forge"<br/> * posséder l'outil adapté (marteau de forgeron pour les objets en métal, ciseau à bois pour les objets en bois, cutter pour les objets en cuir, aiguille pour les objets en cuir/peau/tissu, marteau de tailleur pour les objets en pierre, poinçon pour les objets en os/dent)</p>  | <p>cling, cling, cling, cling, cling, cling...</p>   |           |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Mouvement Rapide</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>1 PA</p>               | <p>Permet de se mouvoir en gâchant moins de points d'action.</p>   | <p>Tout droit sorti d'un schéma sur la mécanique gobeline, des gobelins pressés ont mis en œuvre un moyen de perdre moins de temps pour se déplacer.</p> |           |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Recyclage</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                      | <p>A partir de n'importe quel objet (sur lui ou au sol), le gobelin peut récupérer le matériau principal de fabrication. La quantité récupérée augmente avec le niveau de maîtrise (ainsi que la qualité éventuelle).</p> <p>Le fait de travailler sur un lieu possédant le service "Atelier de recyclage" permet d'améliorer la quantité et la qualité de matériau recyclé.</p>   | <p>Je prends cet objet et abracadagob, voici un joli morceau de fer... hé hé</p>   |           |          |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| <p><a href="#">Soif de Savoir</a><br/>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                 | <p>Le gobelin se concentre et augmente ainsi sa Maîtrise de la Technologie (MR) et sa Résistance à la Technologie (RR) pendant 2 tours au détriment de sa Résistance à la Magie (RM) et de sa Maîtrise de la Magie (MM) pendant 4 tours.</p> <table border="1" data-bbox="272 1966 1257 2136"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Bonus MR</th> <th>Bonus RR</th> <th>Malus MM</th> <th>Malus RM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>50</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100</td> <td>50</td> <td>50</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> <td>100</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau   | Bonus MR  | Bonus RR | Malus MM | Malus RM | Apprenti | 50 | 0   | 0         | 50 | Compagnon | 100  | 0      | 0 | 100 | Maître | 100          | 50 | 50 | 100 | Grand Maître  | 100 | 100 | 100 | 100 | <p>"Encyclopédie ! Ô ma belle encyclopédie ! Qui est le plus cultivé ?"</p> |
| Niveau  | Bonus MR   | Bonus RR   | Malus MM  | Malus RM |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Apprenti  | 50   | 0  | 0         | 50       |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Compagnon   | 100  | 0  | 0         | 100      |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Maître  | 100  | 50   | 50        | 100      |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |
| Grand Maître  | 100  | 100  | 100       | 100      |          |          |          |    |     |           |    |           |      |        |   |     |        |              |    |    |     |   |     |     |     |     |   |

|  |  |   |
|--|--|---|
| <a href="#">Tissage</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>2 PA                         | <p>Le tissage permet à celui qui le fait de fabriquer du tissu à partir de certains composants bien choisis.</p> <p>Le Grand Maître réussit à fabriquer plus de tissu et de meilleure qualité d'un seul composant que l'apprenti, moins précis et moins soigneux.</p> <p>Le fait de travailler sur un lieu possédant le service "Atelier de tissage" permet d'améliorer la quantité et la qualité de tissu obtenu.</p>   | <p>une maille à l'envers, une maille à l'endroit, une maille à l'envers, une maille à l'endroit... aaaaaaaah ! ne plus avoir froid en hiver !</p>                         |
| <a href="#">Minage</a><br>Niveau : 3<br>Utile<br>2 PA                          | <p>Basé sur la PER, le minage permet de prospecter et/ou d'extraire les richesses de la terre. Difficile à maîtriser, seul le Grand Maître est capable de sentir un lointain filon et d'en obtenir le maximum tandis que les autres devront en découvrir les moindres astuces afin d'en devenir eux aussi Grand Maître.</p> <p>Cette compétence permet de chercher et d'exploiter un filon. Elle permet également de fabriquer du sable à partir de pierre.</p>  | <p>"Hé ho ! Hé ho ! On rentre du boulot[...]<i>censuré</i>"<br/> "Eh lé ghars vla dé nhains ! Prhépah'rez vhos har'mes çah vha frithé sehc ! A nouhous leur fihlon !"</p> |
| <a href="#">Bâtir</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA                           | <p>Cette compétence permet de construire des bâtiments et des services (et même des villes !) à partir de certains matériaux. Il y a 3 actions possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Faire/Achever un terrassement : il existe deux types de terrassement, le terrassement de bâtiment est indispensable à la construction d'un bâtiment, le terrassement de cité permet de construire la plus petite ville possible (un lieu-dit)</li> <li>* Construire/Améliorer une propriété : cette action permet de construire un bâtiment ou d'agrandir une propriété existante (bâtiment ou ville)</li> <li>* Construire/Améliorer un service : cette action permet de construire ou d'agrandir un service dans une propriété (bâtiment ou ville)</li> </ul>                            | <p>Construire, c'est collaborer avec la terre : c'est mettre une marque humaine sur un paysage qui en sera modifié à jamais.(M. Yourcenar)</p>                            |
| <a href="#">Joaillerie</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA                      | <p>Muni des matières premières nécessaires, le Gobelin peut fabriquer le bijou de son choix moyennant de la sueur (beaucoup de sueur !)</p> <p>Attention, seuls les bijoux non magiques peuvent être fabriqués ainsi.</p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* se trouver sur un lieu possédant le service "Bijouterie"</li> <li>* posséder l'outil adapté (marteau de joaillier)</li> </ul>  | <p>tic, tic, tic... requiert précision et méthode...</p>  |
| <a href="#">Fabrication d'Armes à distance</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>6 PA | <p>Cette compétence permet de fabriquer une arme à distance (ou un outil) à partir de matériaux.</p> <p>Le Gobelin peut également recharger une arme (sous les mêmes conditions), le nombre de charges qu'il peut fabriquer en une seule fois dépendant de son niveau de maîtrise.</p> <p>Attention, les armes à distance ne peuvent être obtenues que par fabrication.</p> <p>Prérequis :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* se trouver sur un lieu possédant le service "Archerie"</li> <li>* posséder l'outil adapté (marteau de forgeron pour les objets en métal, ciseau à bois pour les objets en bois, cutter pour les objets en cuir, aiguille pour les objets en cuir/peau/tissu, marteau de tailleur pour les objets en pierre, poinçon pour les objets en os/dent)</li> </ul> | <p>Un peu de ceci, un peu de cela... wouhaou ! un truc machin qui envoie des bidules à distance !</p>   |
| <a href="#">Fabrication d'Armes à feu*</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>6 PA     | <p>Prérequis : être inventeur</p> <p>Cette compétence permet de fabriquer une arme à feu à partir de matériaux.</p> <p>Le Gobelin peut également recharger une arme (sous les mêmes conditions), le nombre de charges qu'il peut fabriquer en une seule fois dépendant de son niveau de maîtrise.</p> <p>Attention, les armes à feu ne peuvent être obtenues que par fabrication ou en prenant une certaine profession.</p> <p>Pour utiliser cette compétence, il faut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* se trouver sur un lieu possédant le service "Fonderie"</li> <li>* posséder l'outil adapté (creuset)</li> </ul>   | <p>Un peu de ceci, un peu de cela... wouhaou ! un truc machin qui crache du feu !</p>   |

\* Compétence spéciale/en cours de conception/autre

## Liste des techniques

| Techniques Magie                                       |   |                           |                           |
|--|---|---------------------------|---------------------------|
| Nom  | Description Technique   |                           | Description RP            |
| Niveau requis  |   |                           |                           |
| Type   |   |                           |                           |
| PA   |   |                           |                           |
| <a href="#">Eclair</a><br>Niveau :5<br>Attaque<br>4 PA | Un éclair frappe la cible ainsi que toutes les créatures entre l'attaquant et la cible. |                           |                           |
|  | Attaque : Toucher automatique   |                           |                           |
|  |   | <b>Rang</b>               | <b>DEG si non résisté</b> |
|  |   |                           | <b>DEG si résisté</b>     |
|  |   | Apprenti                  | 4D6                       |
|  | Compagnon   | 8D6                       | 4D6                       |
|  | Maître  | 12D6                      | 6D6                       |
|  | Grand Maître  | 16D6                      | 8D6                       |
|  | Portée :  |                           |                           |
|  |   | <b>(PER+BMMPER+ATT)/2</b> | <b>Portée</b>             |
|  | 1 à 3   |                           | 1                         |
|  | 4 à 11  |                           | 2                         |
|  | 12 à 20   |                           | 3                         |

Bzzzzzzzz... hum ça sent la viande grillée !

|  | <p>21 à 30 4</p> <p>31 à 41 5</p> <p>42 ou + 6</p>  |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
|--|---|---|--------------------|----------------|----------|-----------|----------|-----------|------|--------------|--------|---|-----|--------------|------|-----|--|------|-----|---|---|--------------|------|-----|---|---|---------------|--------|-------|---|-------|---|--------|---|---------|---|---------|---|---------|---|------------------------|
| <p><a href="#">Boule de feu</a> *</p> <p>Niveau : 10<br/>Attaque<br/>4 PA</p>          | <p>Prérequis : être magicien</p> <p>Le gobelin lance une boule de feu sur une case à portée qui explose à partir de là : toutes les créatures prises dans l'étendue d'explosion sont touchées.</p> <p>Attaque : Toucher automatique<br/>Dispersion : la case atteinte n'est pas forcément la case visée (dispersion de maximum B cases en X et Y)<br/>Etendue : la boule de feu englobe toutes les cases à la distance A de la case atteinte</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>DEG si non résisté</th> <th>DEG si résisté</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>4D6</td> <td>2D6</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>8D6</td> <td>4D6</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>12D6</td> <td>6D6</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>16D6</td> <td>8D6</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Portée :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>(PER+PV/10)/2</th> <th>Portée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1 à 2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>3 à 6</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7 à 11</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>12 à 17</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>18 à 24</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>25 à 31</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> <p>Note :<br/>Il est possible de lancer une boule de feu en étant aveugle, la dispersion est dans ce cas doublée.</p> | Rang  | DEG si non résisté | DEG si résisté | A        | B         | Apprenti | 4D6       | 2D6  | 0            | 2      | Compagnon   | 8D6 | 4D6          | 0    | 1   | Maître   | 12D6 | 6D6 | 1 | 2 | Grand Maître | 16D6 | 8D6 | 1 | 1 | (PER+PV/10)/2 | Portée | 1 à 2 | 1 | 3 à 6 | 2 | 7 à 11 | 3 | 12 à 17 | 4 | 18 à 24 | 5 | 25 à 31 | 6 | <p>kaméhaméha.....</p> |
| Rang   | DEG si non résisté  | DEG si résisté  | A                  | B              |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Apprenti   | 4D6   | 2D6   | 0                  | 2              |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Compagnon  | 8D6   | 4D6   | 0                  | 1              |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Maître   | 12D6  | 6D6   | 1                  | 2              |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Grand Maître   | 16D6  | 8D6   | 1                  | 1              |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| (PER+PV/10)/2  | Portée  |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 1 à 2  | 1   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 3 à 6  | 2   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 7 à 11   | 3   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 12 à 17  | 4   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 18 à 24  | 5   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| 25 à 31  | 6   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| <p><a href="#">Identification des Trésors</a></p> <p>Niveau : 1<br/>Utile<br/>1 PA</p> | <p>Lancé sur une des pièces d'équipement, l'identification des Trésors permet d'en connaître les caractéristiques et effets précis. La nature Magique ou l'alliage spécial utilisé seront également découverts. Certaines pièces d'équipement ne sont identifiables qu'avec un niveau de connaissance plus important.</p> <p>Les corps sont identifiables au sol.</p> <p>Un objet identifié l'est à jamais.</p> <p>Le pourcentage de chance d'identifier l'objet varie selon :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>100%</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>100%</td> <td>30%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>100%</td> <td>40%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100%</td> <td>50%</td> </tr> </tbody> </table> <p>NB : à chaque tentative résistée, le pourcentage de chance d'identifier augmente de 20%</p>   | Niveau  | Effet non résisté  | Effet résisté  | Apprenti | 100%      | 20%      | Compagnon | 100% | 30%          | Maître | 100%  | 40% | Grand Maître | 100% | 50% | <p>Connais-toi d'abord, et décide-toi ensuite sur ton équipement. N'en porte pas plus que ne peut en supporter ton dos, plus couramment dit : "Kan le sol épré deu ton né, cé k'fo fér le vid'."</p> |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Niveau   | Effet non résisté   | Effet résisté   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Apprenti   | 100%  | 20%   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Compagnon  | 100%  | 30%   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Maître   | 100%  | 40%   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Grand Maître   | 100%  | 50%   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| <p><a href="#">Soin</a></p> <p>Niveau : 1<br/>Utile<br/>2 PA</p>                       | <p>Soigne de<br/><math>(Coeff \times REG + BMM_{REG})</math><br/>Points de vie le gobelin (ou monstre) ciblé qui peut résister...<br/><i>Ne fonctionne pas sur soi-même.</i></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Si la cible résiste, le gain de PV est divisé par 2.</p>   | Niveau  | Coeff              | Apprenti       | 1        | Compagnon | 2        | Maître    | 3    | Grand Maître | 4      | <p>Face à la rudesse de leur environnement, certains gobelins ont développé une faculté à soigner leurs congénères ou tout autre allié, certains y voyant une source lucrative.</p> |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Niveau   | Coeff   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Apprenti   | 1   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Compagnon  | 2   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Maître   | 3   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| Grand Maître   | 4   |   |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |
| <p><a href="#">Téléportation</a></p> <p>Niveau : 3<br/>Utile<br/>6 PA</p>              | <p>Grâce à cette technique, le gobelin disparaît et réapparaît à une certaine position qu'il aura choisi. La portée se calcule comme suit :</p> <p>distance de base dB :</p> $\sqrt{\frac{(19 + 8 \times (\frac{M \cdot M_{totale} \cdot coef}{5} + 3))}{2}} - 7$ <p>portée horizontale : dB + 20 + PER + BMM(PER)<br/>portée verticale : dB/3 + 3</p>  | <p>Disparaître puis réapparaître bien plus loin... bien bien bien plus loin... bien bien bien bien plus loin... bien bien bien bien plus...</p> |                    |                |          |           |          |           |      |              |        |   |     |              |      |     |  |      |     |   |   |              |      |     |   |   |               |        |       |   |       |   |        |   |         |   |         |   |         |   |                        |

|   | <b>Niveau</b>  | <b>coef</b>         |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|---|--|---------------------|--|------------------|---------------------|--|---------------|--|-----------|------|--------------|---|--|---|---|---------|--------|--------|---|---|---------|--------|--------------|---|---|---------|---------|---|
|   | Apprenti   | 1                   |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|   | Compagnon  | 1.1                 |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|   | Maître   | 1.2                 |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|   | Grand Maître   | 1.3                 |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|   | Il est aussi possible de téléporter avec soi niveau_maîtrise créatures (à condition qu'elles ne résistent pas).  |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
|   | Il y a une certaine erreur sur la position d'arrivée qui augmente avec la distance parcourue (et qui dépend aussi d'un jet de résistance si on ne téléporte personne avec soi)...  |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| <a href="#">Ancre Dimensionnelle</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>2 PA   | <p>La victime ne peut se téléporter, changer de dimension, ni même utiliser un portail ou un service de téléportation. Il ne lui reste plus que ses jambes...</p> <p>Le lanceur doit réussir à toucher sa cible en faisant un jet d'attaque suivant :</p> $ATT : \left( \frac{ATT + PER}{2} - \max(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee) \right) D6 + \frac{BMM(ATT) + BMM(PER)}{2}$ <p>Portée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-4 : 1 case</li> <li>• 5-9 : 2 cases</li> <li>• 10-15 : 3 cases</li> <li>• 16-22 : 4 cases</li> <li>• 23-30 : 5 cases</li> <li>• 31-39 : 6 cases</li> <li>• ...</li> </ul> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>2 Tours</td> <td>0 Tour</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>2 Tours</td> <td>1 Tour</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>5</td> <td>3 Tours</td> <td>1 Tour</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>5</td> <td>3 Tours</td> <td>2 Tours</td> </tr> </tbody> </table> |                     | Niveau   | ModPortée        | Coeff               | Effet non résisté  | Effet résisté | Apprenti   | 0         | 4    | 2 Tours      | 0 Tour  | Compagnon                                | 1 | 4 | 2 Tours | 1 Tour | Maître | 0 | 5 | 3 Tours | 1 Tour | Grand Maître | 1 | 5 | 3 Tours | 2 Tours | Un rayon vert jaillit de la main tendue du personnage, qui doit réussir à toucher sa cible (créature ou goblin). En cas de succès, le sujet se retrouve entouré d'une aura vert émeraude qui lui interdit toute forme de déplacement extradimensionnel. |
| Niveau  | ModPortée  | Coeff               | Effet non résisté                                      | Effet résisté    |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Apprenti  | 0  | 4                   | 2 Tours  | 0 Tour           |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Compagnon   | 1  | 4                   | 2 Tours  | 1 Tour           |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Maître  | 0  | 5                   | 3 Tours  | 1 Tour           |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Grand Maître  | 1  | 5                   | 3 Tours  | 2 Tours          |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| <a href="#">Animer une Arme</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA        | <p>Grâce à cette technique, il est possible de donner vie à une arme à partir de n'importe quelle arme dans l'équipement. La créature ainsi créée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type GUERRIER sous contrôle en même temps est limité</p>   |                     | Qui n'a pas rêvé de donner vie à une arme abandonnée ? |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| <a href="#">Invisibilité</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>3 PA          | <p>Le gobelin disparaît complètement sauf pour certains monstres (automatique si non résisté). Si le gobelin est déjà invisible, il redevient visible.</p> <p>Certaines actions physiques peuvent le faire réapparaître, la probabilité diminuant avec le niveau de maîtrise.</p> <p>Les effets résistés varient en fonction du niveau de maîtrise</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>équivalent d'un jet de pierres sur les 2 monstres les plus proches</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>équivalent d'un jet de pierres sur le monstre le plus proche</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>rien</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>le gobelin se camoufle ou reste camouflé</td> </tr> </tbody> </table>   |                     | Niveau   | Effet résisté    | Apprenti            | équivalent d'un jet de pierres sur les 2 monstres les plus proches | Compagnon     | équivalent d'un jet de pierres sur le monstre le plus proche | Maître    | rien | Grand Maître | le gobelin se camoufle ou reste camouflé                                    | tu m'vois et hop !<br>tu m'vois plus !!! |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Niveau  | Effet résisté  |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Apprenti  | équivalent d'un jet de pierres sur les 2 monstres les plus proches   |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Compagnon   | équivalent d'un jet de pierres sur le monstre le plus proche   |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Maître  | rien   |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Grand Maître  | le gobelin se camoufle ou reste camouflé   |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| <a href="#">Réserve de puissance*</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>2 PA |  |                     |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| <a href="#">Image-Miroir</a><br>Niveau : 5<br>Defense<br>1 PA         | <p>Cette technique permet au gobelin de faire apparaître des illusions de lui-même. Il est impossible de distinguer un gobelin de son illusion, à moins d'user de magie ou pour certains monstre...</p> <p>Une illusion disparaît lorsqu'elle subit des dégâts directs (une partie de ces dégâts étant transférée au véritable gobelin) ou lorsque le véritable gobelin est touché ou après un certain temps. Une illusion reproduit exactement ce que fait le gobelin véritable.</p> <p>Le nombre d'illusions apparaissant en une seule fois dépend du niveau de maîtrise.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Nb max illusions</th> <th>Durée des illusions</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> <td>12 H</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>6</td> <td>12 H</td> </tr> </tbody> </table>  |                     | Niveau   | Nb max illusions | Durée des illusions | Apprenti   | 5             | 12 H   | Compagnon | 6    | 12 H         | Au fait j'ai oublié de te présenter mes frères jumeaux... gnark gnark gnark |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Niveau  | Nb max illusions   | Durée des illusions |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Apprenti  | 5  | 12 H                |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |
| Compagnon   | 6  | 12 H                |  |                  |                     |  |               |  |           |      |              |   |  |   |   |         |        |        |   |   |         |        |              |   |   |         |         |   |

|  | <table border="1"> <tr> <td>Maître</td> <td>7</td> <td>24 H</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>8</td> <td>24 H</td> </tr> </table>   | Maître  | 7                    | 24 H             | Grand Maître     | 8  | 24 H |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
|--|---|---|----------------------|------------------|------------------|--|------|-----------|-----|--------------|--------|--|---|--------------|---|---|--|
| Maître   | 7   | 24 H  |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Grand Maître   | 8   | 24 H  |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
|  | En cas d'effet résisté, le nombre d'illusions est divisé par 2 (avec un minimum de 2)   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Mur de force</a><br>Niveau : 5<br>Defense<br>4 PA        | <p>Comme son nom l'indique, ce sort génère un mur de force. Cette barrière immobile est immunisée contre tous les types d'attaques et la quasi-totalité des sorts.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>Longueur</th> <th>Hauteur</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>5</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>7</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>9</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>   | Rang  | Longueur             | Hauteur          | Apprenti         | 5  | 3    | Compagnon | 5   | 5            | Maître | 7  | 5 | Grand Maître | 9 | 5 |  |
| Rang   | Longueur  | Hauteur   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Apprenti   | 5   | 3   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Compagnon  | 5   | 5   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Maître   | 7   | 5   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Grand Maître   | 9   | 5   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Silence</a><br>Niveau : 5<br>Defense<br>2 PA             | <p>Cette technique permet de créer une zone de silence de taille A en X,Y et B en N. Quiconque pénètre dans cette zone et ne résiste pas est frappé de mutisme (ce qui peut être gênant pour l'utilisation de certaines compétences et/ou techniques...)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>5</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | A                    | B                | Apprenti         | 1  | 1    | Compagnon | 3   | 1            | Maître | 3  | 3 | Grand Maître | 5 | 3 | On joue au jeu du silence ? 1, 2, 3... silence ! Personne ne parle.....  |
| Niveau   | A   | B   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Apprenti   | 1   | 1   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Compagnon  | 3   | 1   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Maître   | 3   | 3   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Grand Maître   | 5   | 3   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <b>Techniques Empathie</b>   |   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <b>Nom Niveau requis Type</b>  | <b>Description Technique</b>  | <b>Description RP</b>   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Feinte</a><br>Niveau : 3<br>Attaque<br>4 PA              | <p>Cette technique permet de feinter son adversaire avant de le frapper. Cette feinte provoque un malus d'esquive de ATT/coeff si la cible ne résiste pas (aucun effet sinon).</p> <p>Jet d'Attaque : 1 D6 par 1 Dé d'Attaque + BM d'Attaque<br/> Jet de Dégâts : 1 D6 par 1 Dé de Dégâts + BM de Dégâts</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2,5</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>1,5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | Coeff                | Apprenti         | 2,5              | Compagnon  | 2    | Maître    | 1,5 | Grand Maître | 1      | Tu crois que j'attaque par ici mais hop ! j'attaque par là... gnek gnek gnek |   |              |   |   |  |
| Niveau   | Coeff   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Apprenti   | 2,5   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Compagnon  | 2   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Maître   | 1,5   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Grand Maître   | 1   |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Baratin</a><br>Niveau : 1<br>Utile<br>3 PA               | <p>Cette technique permet d'enlever un certain nombre de dés d'esquive de sa cible (comme si elle avait déjà subi un certain nombre d'attaques) :</p> $1 + \frac{PER + REG}{Coeff}$ <table border="1"> <thead> <tr> <th>Maîtrise</th> <th>Coeff si non résisté</th> <th>Coeff si résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>                                      | Maîtrise  | Coeff si non résisté | Coeff si résisté | Apprenti         | 5  | 10   | Compagnon | 4   | 8            | Maître | 3  | 6 | Grand Maître | 2 | 4 | <p>Le gobelin n'est peut-être pas bon lors d'un stage de survie, mais pour casser les oreilles, c'est de loin le meilleur avec tous ses jacassements et autres sons aigus ne voulant rien dire.</p> <p>Le gobelin est donc champion en la matière pour faire tourner la tête avec ses ricanements et autres paroles insensées.</p> |
| Maîtrise   | Coeff si non résisté  | Coeff si résisté  |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Apprenti   | 5   | 10  |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Compagnon  | 4   | 8   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Maître   | 3   | 6   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Grand Maître   | 2   | 4   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Naissance d'une pixie</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA | <p>Grâce à cette technique, il est possible de créer une pixie en étant au pied d'un arbre. La pixie ainsi créée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type ESPION sous contrôle en même temps est limité</p>   | Qui n'a pas rêvé de se construire une armée d'espions en se baladant dans la nature ? |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Appel des éléments*</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>6 PA  | <p>Prérequis : être élémentaliste</p> <p>Grâce à cette technique, il est possible d'invoquer un monstre élémentaire à partir d'un catalyseur en sa possession (du goudron pour le feu, de la terre pour la terre, une potion pour l'eau, du sable pour l'air). Si elle est contrôlée, la créature ainsi invoquée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>Le niveau du monstre invoqué dépend de la puissance du catalyseur.</p> <p>ATTENTION : le nombre de monstres sous contrôle en même temps est limité</p>  | Qui n'a pas rêvé d'invoquer le plus puissant des élémentaires pour tout ravager ?     |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| <a href="#">Bourrasque</a><br>Niveau : 5<br>Defense<br>2 PA          | <p>La cible est expulsée de sa case actuelle si elle ne résiste pas. La distance de propulsion augmente avec le niveau de maîtrise, et se fait en X et en Y (voire en N) dans un sens aléatoire. Si la cible résiste, elle ne bouge pas.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effets</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1 case en X et Y</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Effets               | Apprenti         | 1 case en X et Y | Le vent se lève, puis devient bourrasque, propulsant la cible à plusieurs cases... |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Niveau   | Effets  |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |
| Apprenti   | 1 case en X et Y  |   |                      |                  |                  |  |      |           |     |              |        |  |   |              |   |   |  |

|  |              |                                  |  |
|--|--------------|----------------------------------|--|
|  | Compagnon    | 2 cases en X et Y                |  |
|  | Maître       | 3 cases en X et Y                |  |
|  | Grand Maître | 3 cases en X et Y et 1 case en N |  |

  

| Techniques Flux Obscur  |  |   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
|---|--|---|------------------------------------|------------------------|-------------------|---------------|----------------------|-----------|---|----------------------|-------------|-----------|----------------------|--------------|-------------|----------------------|---|---|---|------------------------------------|-------------|--------------|---|---|------------------------------------|-------------|------------------------|
| Nom Niveau requis Type  | Description Technique  | Description RP  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| <a href="#">Projectile d'Ombre</a><br>Niveau : 1<br>Attaque<br>4 PA   | <p>Le gobelin détache une partie de son Ombre et crée un projectile qu'il lance sur son adversaire. Les jets d'attaque et de dégâts sont définis comme suit :</p> <p>ATT :<br/> <math display="block">\left( \frac{ATT + PER}{2} - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff} - ModPortee\right) \right) D6 + \frac{BMM(ATT) + BMM(PER)}{2}</math></p> <p>DEG :<br/> <math display="block">\frac{ATT + PER}{2} D3 + \frac{BMM(ATT) + BMM(PER)}{2}</math></p> <p>Portée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-4 : 1 case</li> <li>• 5-9 : 2 cases</li> <li>• 10-15 : 3 cases</li> <li>• 16-22 : 4 cases</li> <li>• 23-30 : 5 cases</li> <li>• 31-39 : 6 cases</li> <li>• ...</li> </ul> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>4</td> <td>DEG normaux</td> <td>DEG réduits</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>4</td> <td>DEG normaux</td> <td>DEG réduits</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>5</td> <td>DEG normaux et PER-1 pour la cible</td> <td>DEG réduits</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>5</td> <td>DEG normaux et PER-2 pour la cible</td> <td>DEG réduits</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | ModPortée                          | Coeff                  | Effet non résisté | Effet résisté | Apprenti             | 0         | 4 | DEG normaux          | DEG réduits | Compagnon | 1                    | 4            | DEG normaux | DEG réduits          | Maître  | 0 | 5 | DEG normaux et PER-1 pour la cible | DEG réduits | Grand Maître | 1 | 5 | DEG normaux et PER-2 pour la cible | DEG réduits | Kaméhaméhaméha<br>!!!! |
| Niveau  | ModPortée  | Coeff   | Effet non résisté                  | Effet résisté          |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Apprenti  | 0  | 4   | DEG normaux                        | DEG réduits            |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Compagnon   | 1  | 4   | DEG normaux                        | DEG réduits            |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Maître  | 0  | 5   | DEG normaux et PER-1 pour la cible | DEG réduits            |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Grand Maître  | 1  | 5   | DEG normaux et PER-2 pour la cible | DEG réduits            |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| <a href="#">Ame damnée</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>3 PA             | <p>Cette technique permet au Gobelin de récupérer une âme à partir d'un monstre récemment mort. Attention, le Gobelin ne choisit pas le monstre dont il souhaite récupérer l'âme et son nombre de tentatives est limitée. En cas de réussite, l'âme apparaît dans l'équipement pour une durée limitée. Si le Gobelin atteint le nombre maximal de tentatives, le monstre est irrémédiablement détruit et tente de maudire l'importun.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Nombre de tentatives</th> <th>Durée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> <td>âme obtenue pour 24h</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>âme obtenue pour 48h</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>âme obtenue pour 72h</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>3</td> <td>âme obtenue pour 96h</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | Nombre de tentatives               | Durée                  | Apprenti          | 1             | âme obtenue pour 24h | Compagnon | 1 | âme obtenue pour 48h | Maître      | 2         | âme obtenue pour 72h | Grand Maître | 3           | âme obtenue pour 96h | En manipulant les Forces Obscures, le Gobelin emprisonne l'âme d'un monstre dans son sac. |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Niveau  | Nombre de tentatives   | Durée   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Apprenti  | 1  | âme obtenue pour 24h  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Compagnon   | 1  | âme obtenue pour 48h  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Maître  | 2  | âme obtenue pour 72h  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Grand Maître  | 3  | âme obtenue pour 96h  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| <a href="#">Animation de squelette</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA | <p>Grâce à cette technique, il est possible de créer un squelette à partir d'un corps en sa possession. Le squelette ainsi créé pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type GUERRIER sous contrôle en même temps est limité</p>   | Qui n'a pas rêvé de se construire une armée à partir des restes d'un combat ? |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| <a href="#">Festin des âmes</a><br>Niveau : 6<br>Utile<br>2 PA        | <p>Le Nécomant se délecte de l'âme de sa récente proie pour se régénérer ... Il faut posséder une âme damnée pour un Apprenti ou un Compagnon ou être en présence d'un esprit d'un monstre pour un Maître ou un Grand Maître</p> <p>Il est plus difficile de dévorer une âme libre qu'une âme damnée.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>Coeff</th> <th>Ame damnee obligatoire</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0,5</td> <td>Oui</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>Oui</td> </tr> <tr> <td>Maitre</td> <td>1</td> <td>Non</td> </tr> <tr> <td>Grand Maitre</td> <td>1.5</td> <td>Non</td> </tr> </tbody> </table>   | Rang  | Coeff                              | Ame damnee obligatoire | Apprenti          | 0,5           | Oui                  | Compagnon | 1 | Oui                  | Maitre      | 1         | Non                  | Grand Maitre | 1.5         | Non                  | Y a bon Bani HAAAANIA !!<br>Kustom  |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Rang  | Coeff  | Ame damnee obligatoire  |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Apprenti  | 0,5  | Oui   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Compagnon   | 1  | Oui   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Maitre  | 1  | Non   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |
| Grand Maitre  | 1.5  | Non   |                                    |                        |                   |               |                      |           |   |                      |             |           |                      |              |             |                      |   |   |   |                                    |             |              |   |   |                                    |             |                        |

| <p><a href="#">Messe noire*</a><br/>Niveau : 10<br/>Utile<br/>6 PA</p>                | <p>Prérequis : être démoniste</p> <p>Grâce à cette technique, il est possible d'invoquer un démon à partir d'âmes damnées en sa possession. Si elle est contrôlée, la créature ainsi invoquée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.<br/>Il est possible d'utiliser jusqu'à 2X+2 âmes damnées en même temps (où X est le niveau de connaissance de la technique).<br/>Le niveau du démon invoqué dépend des âmes damnées sacrifiées lors du rituel.</p> <p>ATTENTION : le nombre de démons sous contrôle en même temps est limité (1 par niveau de maîtrise)</p>  | <p>Qui n'a pas rêvé d'invoquer les plus puissants démons au cours de rituels démoniaques ?</p> |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
|---|--|--|----------------------|----------|----------|-----------|---|-----------------------------|---|--------------|--------|--|-----|--------------|---|-----|-----------------------------|--------------|----|----|----|---|
| <p><a href="#">Ténèbres</a><br/>Niveau : 5<br/>Defense<br/>2 PA</p>                   | <p>Permet de créer une zone de ténèbres dans laquelle les créatures subissent un malus de perception et ne peuvent pas voir ce qui se passe à l'extérieur. A l'inverse, les créatures en dehors ne peuvent pas voir ce qui se passe à l'intérieur.</p> <p>Taille de la zone :</p> <table border="1" data-bbox="245 409 1316 584"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Y</th> <th>N</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3</td> <td>3</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>11</td> <td>11</td> <td>11</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau   | X                    | Y        | N        | Apprenti  | 3 | 3                           | 3 | Compagnon    | 7      | 7  | 3   | Maître       | 7 | 7   | 7                           | Grand Maître | 11 | 11 | 11 | <p>Pensant que les cavernes n'étaient pas assez sombres, des farceurs n'ont pas trouvé mieux que d'invoquer de l'obscurité, un voile de ténèbres.<br/>"Phé thou noar khi cé khi peuh rhal'umer ?"</p> |
| Niveau  | X  | Y  | N                    |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Apprenti  | 3  | 3  | 3                    |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Compagnon   | 7  | 7  | 3                    |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Maître  | 7  | 7  | 7                    |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Grand Maître  | 11   | 11   | 11                   |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| <b>Techniques Physique</b>  |  |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| <p><b>Nom</b><br/><b>Niveau requis</b><br/><b>Type</b></p>                            | <p><b>Description Technique</b></p>  | <p><b>Description RP</b></p>   |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| <p><a href="#">Attaque à double tranchant</a><br/>Niveau : 1<br/>Attaque<br/>4 PA</p> | <p>Le gobelin utilise ses PV pour booster ses dégâts ou son attaque puis attaque un adversaire... il sacrifie X PV pour un bonus de X/Coeff en ATT ou DEG.</p> <table border="1" data-bbox="304 786 1141 965"> <thead> <tr> <th>Maitrise</th> <th>Coeff si non résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> <p>Le bonus est nul si résisté.</p>  | Maitrise   | Coeff si non résisté | Apprenti | 5        | Compagnon | 4 | Maître                      | 3 | Grand Maître | 2      | <p>"Eu Chéf ?!!!"<br/>"Koi ?"<br/>"Cé ke cé tou noir la !"<br/>"Ba oui têt'en boit', cé la fureur du Kaos ki se déchène ! Alors poz té fess o cho dans une oberge, je viendré t' rejoindre' un bon Kou de hach' dans sa bouille !"</p> |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Maitrise  | Coeff si non résisté   |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Apprenti  | 5  |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Compagnon   | 4  |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Maître  | 3  |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Grand Maître  | 2  |  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| <p><a href="#">Double Dague*</a><br/>Niveau : 1<br/>Attaque<br/>6 PA</p>              | <p>A l'aide de son expérience au combat rapproché, le gobelin maîtrisant Double Dague peut effectuer X attaques lors d'un même assaut. Le gobelin essoufflé par tant d'efforts voit sa faim augmenter.</p> <p>ATT :<br/><math>ATT D6 + BMM(ATT) \times Coeff</math></p> <p>DEG :<br/><math>DEG D3 + BMM(DEG) \times Coeff</math></p> <p>Faim :<br/><math display="block">\frac{\text{Poids de l'arme (en minutes)}}{10} \times X \times \frac{ATT + DEG}{2 \times Coeff}</math></p> <p>En cas de jet non résisté l'augmentation de faim est divisée par 2.</p> <table border="1" data-bbox="304 1464 1141 1637"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>1,15</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>1,3</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>4</td> <td>1,5</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau   | X                    | Coeff    | Apprenti | 2         | 1 | Compagnon                   | 2 | 1,15         | Maître | 3  | 1,3 | Grand Maître | 4 | 1,5 | <p>Tention grabuuuuuge!</p> |              |    |    |    |   |
| Niveau  | X  | Coeff  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Apprenti  | 2  | 1  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Compagnon   | 2  | 1,15   |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Maître  | 3  | 1,3  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Grand Maître  | 4  | 1,5  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| <p><a href="#">Double Epée*</a><br/>Niveau : 1<br/>Attaque<br/>6 PA</p>               | <p>A l'aide de son expérience au combat rapproché, le gobelin maîtrisant Double Epée peut effectuer X attaques lors d'un même assaut. Le gobelin essoufflé par tant d'efforts voit sa faim augmenter.</p> <p>ATT :<br/><math>ATT D6 + BMM(ATT) \times Coeff</math></p> <p>DEG :<br/><math>DEG D3 + BMM(DEG) \times Coeff</math></p> <p>Faim :<br/><math display="block">\frac{\text{Poids de l'arme (en minutes)}}{10} \times X \times \frac{ATT + DEG}{2 \times Coeff}</math></p> <p>En cas de jet non résisté l'augmentation de faim est divisée par 2.</p> <table border="1" data-bbox="304 2076 1141 2143"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau   | X                    | Coeff    | Apprenti | 2         | 1 | <p>Tention grabuuuuuge!</p> |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Niveau  | X  | Coeff  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |
| Apprenti  | 2  | 1  |                      |          |          |           |   |                             |   |              |        |  |     |              |   |     |                             |              |    |    |    |   |

|   | <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>1,5</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>  | Compagnon   | 2                 | 1,5           | Maître   | 2        | 2                   | Grand Maître | 3   | 2                                     |        |     |                               |                             |     |   |  |
|---|---|---|-------------------|---------------|----------|----------|---------------------|--------------|-----|---------------------------------------|--------|-----|-------------------------------|-----------------------------|-----|---|--|
| Compagnon   | 2   | 1,5   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Maître  | 2   | 2   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Grand Maître  | 3   | 2   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| <p><a href="#">Double Hache</a> *</p> <p>Niveau : 1<br/>Attaque<br/>6 PA</p>        | <p>A l'aide de son expérience au combat rapproché, le goblin maîtrisant Double Hache peut effectuer X attaques lors d'un même assaut. Le goblin essoufflé par tant d'efforts voit sa faim augmenter.</p> <p>ATT :<br/><math>ATT D6 + BMM(ATT) \times Coeff</math></p> <p>DEG :<br/><math>DEG D3 + BMM(DEG) \times Coeff</math></p> <p>Faim :<br/><math>\frac{Poids\ de\ l'arme\ (en\ minutes)}{10} \times X \times \frac{ATT + DEG}{2 \times Coeff}</math></p> <p>En cas de jet non résisté l'augmentation de faim est divisée par 2.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>1,5</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>3</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | X                 | Coeff         | Apprenti | 2        | 1                   | Compagnon    | 2   | 1,5                                   | Maître | 2   | 2                             | Grand Maître                | 3   | 2   | <p>Tention grabuuuuuge!</p>  |
| Niveau  | X   | Coeff   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Apprenti  | 2   | 1   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Compagnon   | 2   | 1,5   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Maître  | 2   | 2   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Grand Maître  | 3   | 2   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| <p><a href="#">Attaque Etourdissante</a></p> <p>Niveau : 3<br/>Attaque<br/>4 PA</p> | <p>Grâce à une maîtrise accrue des armes contondantes, le Goblin étourdit sa cible lorsqu'il la touche.</p> <p>X :<br/><math>\left( \frac{ATT + ESQ}{Coeff} \right)</math></p> <p>Durée : 2 tours (1 tour si résisté)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> <th>Effets</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>5</td> <td>malus de XD3 en ATT</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4,5</td> <td>malus de XD3 en ATT et (X/2)D3 en ESQ</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>4</td> <td>malus de XD3 en ATT et en ESQ</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>3,5</td> <td>malus de XD3 en ATT et en ESQ et malus de 5X en concentration</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Coeff             | Effets        | Apprenti | 5        | malus de XD3 en ATT | Compagnon    | 4,5 | malus de XD3 en ATT et (X/2)D3 en ESQ | Maître | 4   | malus de XD3 en ATT et en ESQ | Grand Maître                | 3,5 | malus de XD3 en ATT et en ESQ et malus de 5X en concentration | <p>Rien de tel qu'un bon coup de massue pour faire voir 36 chandelles...</p>   |
| Niveau  | Coeff   | Effets  |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Apprenti  | 5   | malus de XD3 en ATT   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Compagnon   | 4,5   | malus de XD3 en ATT et (X/2)D3 en ESQ                         |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Maître  | 4   | malus de XD3 en ATT et en ESQ                                 |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Grand Maître  | 3,5   | malus de XD3 en ATT et en ESQ et malus de 5X en concentration |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| <p><a href="#">Symphonie Intestinale</a></p> <p>Niveau : 3<br/>Attaque<br/>2 PA</p> | <p>Le Gobelin émet un son douteux et la forte odeur qui se répand perturbe toutes les créatures dans sa caverne :</p> <p>malus en ATT/ESQ/PER de (PV actuels/coeff) pendant 1 tour<br/>(en cas de récurrence, seules les créatures n'ayant subi aucun effet ou des effets moindres sont affectées... les effets ne sont donc pas cumulatifs)<br/>Il est possible d'utiliser un composant pour modifier légèrement les effets de manière totalement aléatoire.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff non résisté</th> <th>Coeff résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>30</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>25</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>20</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>15</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | Coeff non résisté | Coeff résisté | Apprenti | 30       | 60                  | Compagnon    | 25  | 50                                    | Maître | 20  | 40                            | Grand Maître                | 15  | 30  | <p>Je n'aurais sans doute pas dû manger ce cassoutroll... bon tant pis, je vais en faire profiter tous ceux autour de moi.... POUAH ! quelle odeur !</p> |
| Niveau  | Coeff non résisté   | Coeff résisté   |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Apprenti  | 30  | 60  |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Compagnon   | 25  | 50  |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Maître  | 20  | 40  |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Grand Maître  | 15  | 30  |                   |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| <p><a href="#">Double Lacération</a></p> <p>Niveau : 5<br/>Attaque<br/>6 PA</p>     | <p>A l'aide de son expérience au combat rapproché, le goblin maîtrisant Double Lacération peut effectuer X attaques lors d'un même assaut. Le goblin essoufflé par tant d'efforts voit sa faim augmenter.</p> <p>ATT :<br/><math>ATT D6 + BMM(ATT) \times Coeff</math></p> <p>DEG :<br/><math>DEG D3 + BMM(DEG) \times Coeff</math></p> <p>Faim :<br/><math>\frac{Poids\ de\ l'arme\ (en\ minutes)}{10} \times X \times \frac{ATT + DEG}{4 \times Coeff}</math></p> <p>En cas de jet non résisté l'augmentation de faim est divisée par 2.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Coeff</th> <th>Coef</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> <td>0</td> <td>0,5</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>0,5</td> <td>0,5</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | X                 | Coeff         | Coef     | Apprenti | 2                   | 0            | 0,5 | Compagnon                             | 2      | 0,5 | 0,5                           | <p>Tention grabuuuuuge!</p> |     |   |  |
| Niveau  | X   | Coeff   | Coef              |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Apprenti  | 2   | 0   | 0,5               |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |
| Compagnon   | 2   | 0,5   | 0,5               |               |          |          |                     |              |     |                                       |        |     |                               |                             |     |   |  |

|  | <table> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </table>  | Maître  | 2                 | 1             | 1     | Grand Maître | 3   | 1  | 1   |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
|--|---|---|-------------------|---------------|-------|--------------|-----|--|-----|--------------|-----|--|---|--------|------|-----|-----|--------------|------|---|---|--|
| Maître   | 2   | 1   | 1                 |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Grand Maître   | 3   | 1   | 1                 |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <a href="#">Tranche-Artère</a><br>Niveau : 5<br>Attaque<br>4 PA      | <p>En utilisant une arme tranchante légère, le Goblin provoque un saignement chez son adversaire (perte de XD3 PV), au détriment des dégâts.</p> <p>DEG :<br/> <math>(Mul \times DEG) D3 + BMM(DEG) \times Mulb</math></p> <p>X :<br/> <math>(\frac{ATT + ESQ}{Coeff})</math></p> <p>Durée : 2 tours (1 tour si résisté)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Mul</th> <th>Mulb</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0,5</td> <td>0,5</td> <td>3,5</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>0,5</td> <td>0,5</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0,66</td> <td>0,5</td> <td>2,5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>0,66</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Mul               | Mulb          | Coeff | Apprenti     | 0,5 | 0,5  | 3,5 | Compagnon    | 0,5 | 0,5  | 3 | Maître | 0,66 | 0,5 | 2,5 | Grand Maître | 0,66 | 1 | 2 | Rien de tel qu'un bon coup de lame pour faire pisser le sang.... |
| Niveau   | Mul   | Mulb  | Coeff             |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Apprenti   | 0,5   | 0,5   | 3,5               |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Compagnon  | 0,5   | 0,5   | 3                 |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Maître   | 0,66  | 0,5   | 2,5               |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Grand Maître   | 0,66  | 1   | 2                 |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <a href="#">Animation de Pierreux</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>6 PA | <p>Grâce à cette technique, il est possible de donner vie à un pierreux à partir de n'importe quelle pierre dans l'équipement. La créature ainsi créée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type TRANSPORTEUR sous contrôle en même temps est limité</p>   | Qui n'a pas rêvé de donner vie à une pierre ? |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <a href="#">Déguisement</a><br>Niveau : 5<br>Utile<br>3 PA           | <p>Cette technique permet de se déguiser, soit en gobelin (existant ou inventé) soit en monstre (humanoïde). La durée dépend du niveau de maîtrise :</p> <p>durée :<br/> <math>10 \times X \times 12H</math></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | X                 | Apprenti      | 3     | Compagnon    | 4   | Maître   | 5   | Grand Maître | 6   | <p>célèbre chant liturgique....</p> <p>"Ô baahl ! Ô baahl masqué ! Ô héééé, ô hééééééé ! Hêëllh danse, Hêëllh danse, Hêëllh danse, ô baahl masqué !"</p> |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Niveau   | X   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Apprenti   | 3   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Compagnon  | 4   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Maître   | 5   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Grand Maître   | 6   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <a href="#">Polymorphisme</a><br>Niveau : 10<br>Utile<br>1 PA        | <p>PREREQUIS : il faut connaître la technique déguisement au moins au niveau maître</p> <p>Cette technique permet de prendre l'apparence d'un autre gobelin (connu ou visible). La durée dépend du niveau de maîtrise :</p> <p>durée :<br/> <math>2 \times X \times 12H</math></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | X                 | Apprenti      | 2     | Compagnon    | 3   | Maître   | 4   | Grand Maître | 5   | Je n'arrête pas de te croiser ! Non ? Mais si, enfin je crois... ou est-ce un miroir ?   |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Niveau   | X   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Apprenti   | 2   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Compagnon  | 3   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Maître   | 4   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Grand Maître   | 5   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <b>Techniques Psychique</b>  |   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <b>Nom<br/>Niveau requis<br/>Type</b>                                | <b>Description Technique</b>  | <b>Description RP</b>                         |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| <a href="#">Rafale Psychique</a><br>Niveau : 1<br>Attaque<br>4 PA    | <p>La Rafale Psychique est une attaque insidieuse qui ne laisse aucune chance à la victime. L'attaque a les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jet d'Attaque : Automatiquement réussi.</li> <li>• Jet de Dégâts : voir tableau.</li> </ul> <p>A partir du niveau Compagnon, la victime peut subir un malus à sa régénération durant deux Tours. La Régénération de la victime peut ainsi être nulle pendant 2 Tours mais ne peut devenir négative.</p> <p>Un Jet de Résistance réussi de la part de la Cible lui permet de subir un effet moindre.</p> <p>Cette attaque ne réduit pas l'esquive de l'adversaire de 1D comme le font les autres attaques.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | Effet non résisté | Effet résisté |       |              |     | <p>Le gobelin gèle les pensées de son adversaire, perturbant ainsi tout son métabolisme tout en lui infligeant des dégâts pas loin d'être irrémédiables.</p> |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
| Niveau   | Effet non résisté   | Effet résisté                                 |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |
|  |   |   |                   |               |       |              |     |  |     |              |     |  |   |        |      |     |     |              |      |   |   |  |

|  | <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>DEG + BMM(DEG)</td> <td>0.3 DEG</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>DEG + BMM(DEG) + 1/2 Malus REG</td> <td>0.4 DEG</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>DEG + BMM(DEG) + Malus REG</td> <td>0.5 DEG + 1/2 Malus REG</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>DEG + BMM(DEG) + 2 Malus REG</td> <td>0.6 DEG + Malus REG</td> </tr> </tbody> </table>   | Apprenti  | DEG + BMM(DEG)       | 0.3 DEG           | Compagnon               | DEG + BMM(DEG) + 1/2 Malus REG | 0.4 DEG                                 | Maître         | DEG + BMM(DEG) + Malus REG              | 0.5 DEG + 1/2 Malus REG | Grand Maître                            | DEG + BMM(DEG) + 2 Malus REG                   | 0.6 DEG + Malus REG |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
|--|---|---|----------------------|-------------------|-------------------------|--------------------------------|---|----------------|---|-------------------------|---|--|---------------------|--------|-----|----------------|--------------------|--------------|---|----------------|----------------------|---|
| Apprenti   | DEG + BMM(DEG)  | 0.3 DEG   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Compagnon  | DEG + BMM(DEG) + 1/2 Malus REG  | 0.4 DEG   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Maître   | DEG + BMM(DEG) + Malus REG  | 0.5 DEG + 1/2 Malus REG   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Grand Maître   | DEG + BMM(DEG) + 2 Malus REG  | 0.6 DEG + Malus REG   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Ki*</a><br/>Niveau : 10<br/>Attaque<br/>4 PA</p>                        | <p>Prérequis : être moine.</p> <p>Le gobelin libère toute son énergie dans un cri. Pour utiliser cette technique, le moine doit se battre à mains nues (et/ou porter un bouclier léger).</p> <p>Si la cible est de niveau inférieure ou égal au niveau du gobelin (divisé par X) et qu'elle ne résiste pas, elle meurt instantanément (quel que soit le nombre de PV lui restant). Si la cible est de niveau supérieur, ou qu'elle résiste, l'attaque a les caractéristiques suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jet d'Attaque : Automatiquement réussi.</li> <li>• Jet de Dégâts : voir tableau.</li> </ul> <p>Cette attaque ne réduit pas l'esquive de l'adversaire de 1D comme le font les autres attaques. Seule l'armure magique protège de cette attaque.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>X</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3.5</td> <td>DEG + BMM(DEG)</td> <td>0.3 DEG + BMM(DEG)</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> <td>DEG + BMM(DEG)</td> <td>0.4 DEG + BMM(DEG)</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2.5</td> <td>DEG + BMM(DEG)</td> <td>0.5 DEG + BMM(DEG)</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>DEG + BMM(DEG)</td> <td>0.6 DEG + + BMM(DEG)</td> </tr> </tbody> </table> | Niveau  | X                    | Effet non résisté | Effet résisté           | Apprenti                       | 3.5                                     | DEG + BMM(DEG) | 0.3 DEG + BMM(DEG)                      | Compagnon               | 3                                       | DEG + BMM(DEG)                                 | 0.4 DEG + BMM(DEG)  | Maître | 2.5 | DEG + BMM(DEG) | 0.5 DEG + BMM(DEG) | Grand Maître | 2 | DEG + BMM(DEG) | 0.6 DEG + + BMM(DEG) | <p>Le cri qui tue... gare à celui qui serait trop près...</p> |
| Niveau   | X   | Effet non résisté   | Effet résisté        |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Apprenti   | 3.5   | DEG + BMM(DEG)  | 0.3 DEG + BMM(DEG)   |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Compagnon  | 3   | DEG + BMM(DEG)  | 0.4 DEG + BMM(DEG)   |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Maître   | 2.5   | DEG + BMM(DEG)  | 0.5 DEG + BMM(DEG)   |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Grand Maître   | 2   | DEG + BMM(DEG)  | 0.6 DEG + + BMM(DEG) |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Double Vue</a><br/>Niveau : 3<br/>Utile<br/>2 PA</p>                    | <p>Voir au travers des yeux d'un monstre, voilà de quoi sont capables certains gobelins mentaux.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>?% de voir une créature</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>?% de voir les créatures et les plantes</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>?% de voir les créatures/objets/plantes</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>?% de voir les créatures/objets/plantes</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | Effet                | Apprenti          | ?% de voir une créature | Compagnon                      | ?% de voir les créatures et les plantes | Maître         | ?% de voir les créatures/objets/plantes | Grand Maître            | ?% de voir les créatures/objets/plantes | <p>"Voar pluh louin voilha mhon ohp'tik !"</p> |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Niveau   | Effet   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Apprenti   | ?% de voir une créature   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Compagnon  | ?% de voir les créatures et les plantes   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Maître   | ?% de voir les créatures/objets/plantes   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Grand Maître   | ?% de voir les créatures/objets/plantes   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Vue Fantomatique</a><br/>Niveau : 3<br/>Utile<br/>2 PA</p>              | <p>Grâce à cette technique, le Gobelin peut voir pour 2 tours l'âme des monstres récemment morts à une distance de PER / Coeff Cases si il n'est pas résisté (sinon aucun effet)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2.5</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1.5</td> </tr> </tbody> </table>   | Rang  | Coeff                | Apprenti          | 3                       | Compagnon                      | 2.5                                     | Maître         | 2                                       | Grand Maître            | 1.5                                     | <p>Esprit, je te vois !</p>                    |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Rang   | Coeff   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Apprenti   | 3   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Compagnon  | 2.5   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Maître   | 2   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| Grand Maître   | 1.5   |   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Invocation d'un Esprit-rôdeur</a><br/>Niveau : 5<br/>Utile<br/>6 PA</p> | <p>Grâce à cette technique, il est possible d'invoquer un esprit-rôdeur à partir de n'importe quel esprit de monstre mort. La créature ainsi créée pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type ESPION sous contrôle en même temps est limité</p>   | <p>Qui n'a pas rêvé de commander l'esprit d'un mort ?</p>   |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Lévitiation</a><br/>Niveau : 5<br/>Utile<br/>1 PA</p>                   | <p>Cette technique permet de se déplacer d'au maximum 2 cases horizontalement et d'une case verticalement. Il est impossible de léviter dans les souterrains...</p>   | <p>Ce qui s'appelle "ne plus toucher terre"...</p>  |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |
| <p><a href="#">Pacte*</a><br/>Niveau : 10<br/>Utile<br/>3 PA</p>                       | <p>Prérequis : être shaman</p> <p>Cette technique permet au gobelin de bénéficier de bonus en fonction de l'âme damnée liée. Le bonus est déterminé par la meilleure caractéristique du monstre tant pour la caractéristique que pour sa valeur.</p> <p>Pour ATT/ESQ/DEG/REG/PER, le bonus est déterminé par :</p> <p>0 : +0<br/>1-4 : +1<br/>5-9 : +2<br/>10-15 : +3<br/>16-22 : +4<br/>23-30 : +5<br/>31-39 : +6<br/>40-49 : +7<br/>50-60 : +8<br/>61-72 : +9</p> <p>Pour la DLA, sa valeur est calculée comme suit :</p> $DLA = 10 \times \text{entier}((\text{DureeTour} - 61200)/2000) \text{ Minutes}$ <p>A chaque activation de DLA, un test de résistance contre l'âme liée est effectué. Si il est résisté, le bonus reste sinon l'âme se libère.</p>  | <p>Je vous déclare unis par les liens sacrés du Pacte, jusqu'à ce que l'activation vous sépare...</p> |                      |                   |                         |                                |   |                |   |                         |   |  |                     |        |     |                |                    |              |   |                |                      |   |

|   | <p>Le nombre total de bonus et le nombre par caractéristique dépend du rang de maîtrise selon :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Rang</th> <th>NbBonusMaxParCarac</th> <th>NbBonusTotal</th> <th>Resiste</th> <th>Non Resiste</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>-</td> <td>Bonus</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>4</td> <td>-</td> <td>Bonus</td> </tr> <tr> <td>Maitre</td> <td>3</td> <td>6</td> <td>-</td> <td>Bonus</td> </tr> <tr> <td>Grand Maitre</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>-</td> <td>Bonus</td> </tr> </tbody> </table> | Rang          | NbBonusMaxParCarac | NbBonusTotal  | Resiste  | Non Resiste | Apprenti | 1         | 2   | -   | Bonus  | Compagnon | 2   | 4            | -    | Bonus | Maitre                                   | 3 | 6 | - | Bonus | Grand Maitre | 4 | 8 | - | Bonus |  |
|---|---|---------------|--------------------|---------------|----------|-------------|----------|-----------|-----|-----|--------|-----------|-----|--------------|------|-------|--|---|---|---|-------|--------------|---|---|---|-------|--|
| Rang  | NbBonusMaxParCarac  | NbBonusTotal  | Resiste            | Non Resiste   |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Apprenti  | 1   | 2             | -                  | Bonus         |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Compagnon   | 2   | 4             | -                  | Bonus         |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Maitre  | 3   | 6             | -                  | Bonus         |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Grand Maitre  | 4   | 8             | -                  | Bonus         |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| <p><a href="#">Bouclier Psychique</a><br/>Niveau : 3<br/>Defense<br/>2 PA</p> | <p>Cette technique permet de se doter d'un bouclier psychique pour être indétectable par localisation psionique et détection psychique.</p> <p>La durée du bouclier est en nombre de tours :</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>4</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau        | Effet non résisté  | Effet résisté | Apprenti | 1           | 0        | Compagnon | 2   | 1   | Maître | 3         | 1   | Grand Maître | 4    | 2     | Tu ne détecteras point mon esprit...     |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Niveau  | Effet non résisté   | Effet résisté |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Apprenti  | 1   | 0             |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Compagnon   | 2   | 1             |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Maître  | 3   | 1             |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Grand Maître  | 4   | 2             |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| <p><a href="#">Barrière Psionique</a><br/>Niveau : 5<br/>Defense<br/>3 PA</p> | <p>Cette technique permet de se doter d'une barrière psionique qui absorbe une partie des dégâts infligés.</p> <p>La durée d'une barrière est de 2 tours en non résisté, 1 tour sinon.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Effet non résisté</th> <th>Effet résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>70%</td> <td>45%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>80%</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>90%</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>100%</td> <td>75%</td> </tr> </tbody> </table>                                     | Niveau        | Effet non résisté  | Effet résisté | Apprenti | 70%         | 45%      | Compagnon | 80% | 55% | Maître | 90%       | 65% | Grand Maître | 100% | 75%   | Si tu crois me faire mal...<br>MOUHAHAHA |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Niveau  | Effet non résisté   | Effet résisté |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Apprenti  | 70%   | 45%           |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Compagnon   | 80%   | 55%           |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Maître  | 90%   | 65%           |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |
| Grand Maître  | 100%  | 75%           |                    |               |          |             |          |           |     |     |        |           |     |              |      |       |  |   |   |   |       |              |   |   |   |       |  |

| Techniques Technologie   |   |                       |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
|--|---|-----------------------|----------------------|------------------------|-------------------|------------------------|----------|-----------|---|-----|--------|-----------|---|--------------|-------|-----|---|---|-----|------|-----|--------------|---|---|---|-----|--|
| Nom Niveau requis Type   | Description Technique   | Description RP        |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| <p><a href="#">Bombe à retardement</a><br/>Niveau : 1<br/>Attaque<br/>4 PA</p> | <p>Le gobelin crée une bombe à retardement (il choisit la durée avant explosion) : si résisté, la bombe lui explose dans les mains ; si non résisté, la bombe peut se trouver par terre ou dans son sac (le Gobelin peut choisir mais ce n'est pas garanti, la manipulation d'une bombe est si délicate...)<br/>Lorsqu'elle explose, elle touche toutes les créatures présentes sur la case (qui ont un jet de résistance).</p> <p>La bombe fait X D3 de dégâts où<br/><math>X = (PER + DEG) / Coeff</math></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Maitrise</th> <th>Coeff si non résisté</th> <th>Coeff si résisté</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>4</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>4</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>3</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il est possible de lancer une bombe via l'action "Lancer une bombe"</p>  | Maitrise              | Coeff si non résisté | Coeff si résisté       | Apprenti          | 4                      | 8        | Compagnon | 4 | 6   | Maître | 3         | 5 | Grand Maître | 2     | 4   | <p>Le gobelin bricole discrètement dans la caverne. Soudain, il se relève, un gros réveil à la main, en disant<br/><input type="text" value="Synchronisons nos montres !"/></p> <p>il règle l'aiguille et là<br/><input type="text" value="TIC ! TAC ! TIC ! TAC !"/></p> <p>il s'enfuit en courant et criant :<br/><input type="text" value="CHERIE CA VA PETER !"/></p> |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Maitrise   | Coeff si non résisté  | Coeff si résisté      |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Apprenti   | 4   | 8                     |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Compagnon  | 4   | 6                     |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Maître   | 3   | 5                     |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Grand Maître   | 2   | 4                     |                      |                        |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| <p><a href="#">Piège Aveuglant</a><br/>Niveau : 3<br/>Attaque<br/>4 PA</p>     | <p>Le Gobelin pose un piège aveuglant sur sa case. Le seuil de déclenchement de base et la maîtrise, ainsi que les malus infligés, dépendent du niveau de maîtrise de cette technique.<br/>Le malus est X en PER ; X/2 en ATT et ESQ pendant 2 tours</p> <p>X :<br/><math display="block">\frac{PER + ESQ}{Coeff}</math></p> <p>Maîtrise :<br/><math display="block">(MR + BMR) * CoefMR</math></p> <p>Le piège est déclenché lorsqu'une créature pose le pied sur la case (à condition que le jet soit inférieur au seuil de déclenchement). Un jet de résistance réussi divise les malus subis par deux.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> <th>CoefMR si non résisté</th> <th>CoefMR si résisté</th> <th>seuil de déclenchement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>0,5</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> <td>1,25</td> <td>0,625</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>1,5</td> <td>0,75</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Différents paramètres peuvent modifier le seuil de déclenchement, notamment la créature qui déclenche (gobelin ou monstre). Le créateur du piège a évidemment un seuil de déclenchement plus faible...</p> | Niveau                | Coeff                | CoefMR si non résisté  | CoefMR si résisté | seuil de déclenchement | Apprenti | 3         | 1 | 0,5 | 65%    | Compagnon | 3 | 1,25         | 0,625 | 75% | Maître  | 2 | 1,5 | 0,75 | 85% | Grand Maître | 2 | 2 | 1 | 95% | <p>Comme le disait le sage Mâââkk Gaille Vheurr : avec un bout de fil, un morceau d'os et une dague, on peut fabriquer n'importe quoi... y compris un truc qui pique les yeux quand on marche dessus !</p> |
| Niveau   | Coeff   | CoefMR si non résisté | CoefMR si résisté    | seuil de déclenchement |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Apprenti   | 3   | 1                     | 0,5                  | 65%                    |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Compagnon  | 3   | 1,25                  | 0,625                | 75%                    |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Maître   | 2   | 1,5                   | 0,75                 | 85%                    |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |
| Grand Maître   | 2   | 2                     | 1                    | 95%                    |                   |                        |          |           |   |     |        |           |   |              |       |     |   |   |     |      |     |              |   |   |   |     |  |

| <p><a href="#">Piège Explosif</a><br/>Niveau : 3<br/>Attaque<br/>4 PA</p>  | <p>Le Gobelin pose un piège explosif sur sa case. Le seuil de déclenchement de base et la maîtrise, ainsi que les dégâts infligés, dépendent du niveau de maîtrise de cette technique.</p> <p>DEG :<br/> <math display="block">\frac{PER + DEG}{Coeff} D3</math></p> <p>Maîtrise :<br/> <math display="block">(MR + BMR) * CoefMR</math></p> <p>Le piège est déclenché lorsqu'une créature pose le pied sur la case (à condition que le jet soit inférieur au seuil de déclenchement). Un jet de résistance réussi divise les dégâts subis par deux.</p> <table border="1" data-bbox="300 483 1241 663"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coef</th> <th>CoefMR si non résisté</th> <th>CoefMR si résisté</th> <th>seuil de déclenchement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>3</td> <td>1</td> <td>0,5</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> <td>1,25</td> <td>0,625</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>2</td> <td>1,5</td> <td>0,75</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>2</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Différents paramètres peuvent modifier le seuil de déclenchement, notamment la créature qui déclenche (gobelin ou monstre). Le créateur du piège a évidemment un seuil de déclenchement plus faible...</p>   | Niveau  | Coef                  | CoefMR si non résisté  | CoefMR si résisté      | seuil de déclenchement | Apprenti               | 3        | 1    | 0,5 | 65% | Compagnon | 3   | 1,25      | 0,625 | 75% | Maître | 2     | 1,5 | 0,75   | 85%  | Grand Maître | 2   | 2    | 1   | 95%          | <p>Comme le disait le sage Mâââkk Gaille Vheurr : avec un bout de fil, un morceau d'os et une dague, on peut fabriquer n'importe quoi... y compris un truc qui fait boum quand on marche dessus !</p>   |   |   |   |     |  |
|--|---|---|-----------------------|------------------------|------------------------|------------------------|------------------------|----------|------|-----|-----|-----------|-----|-----------|-------|-----|--------|-------|-----|--------|------|--------------|-----|------|-----|--------------|---|---|---|---|-----|--|
| Niveau   | Coef  | CoefMR si non résisté   | CoefMR si résisté     | seuil de déclenchement |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Apprenti   | 3   | 1   | 0,5                   | 65%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Compagnon  | 3   | 1,25  | 0,625                 | 75%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Maître   | 2   | 1,5   | 0,75                  | 85%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Grand Maître   | 2   | 2   | 1                     | 95%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| <p><a href="#">Piège Gluant</a><br/>Niveau : 5<br/>Attaque<br/>4 PA</p>    | <p>Le Gobelin pose un piège gluant sur sa case. Le seuil de déclenchement de base et la maîtrise, ainsi que les effets, dépendent du niveau de maîtrise de cette technique.<br/>Les effets sont : augmentation du coût en PA d'un déplacement pendant X tours</p> <p>Maîtrise :<br/> <math display="block">(MR + BMR) * CoefMR</math></p> <p>Le piège est déclenché lorsqu'une créature pose le pied sur la case (à condition que le jet soit inférieur au seuil de déclenchement). Un jet de résistance réussi annule les effets.</p> <table border="1" data-bbox="300 1005 1241 1184"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>coût du déplacement</th> <th>X</th> <th>CoefMR si non résisté</th> <th>CoefMR si résisté</th> <th>seuil de déclenchement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>x1,5</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0,5</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>x2</td> <td>2</td> <td>1,25</td> <td>0,625</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>x2,5</td> <td>3</td> <td>1,5</td> <td>0,75</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>x3</td> <td>3</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Différents paramètres peuvent modifier le seuil de déclenchement, notamment la créature qui déclenche (gobelin ou monstre). Le créateur du piège a évidemment un seuil de déclenchement plus faible...</p> | Niveau  | coût du déplacement   | X                      | CoefMR si non résisté  | CoefMR si résisté      | seuil de déclenchement | Apprenti | x1,5 | 2   | 1   | 0,5       | 65% | Compagnon | x2    | 2   | 1,25   | 0,625 | 75% | Maître | x2,5 | 3            | 1,5 | 0,75 | 85% | Grand Maître | x3  | 3 | 2 | 1 | 95% | <p>Comme le disait le sage Mâââkk Gaille Vheurr : avec un bout de fil, un morceau d'os et une dague, on peut fabriquer n'importe quoi... y compris un truc qui colle aux pattes quand on marche dessus !</p> |
| Niveau   | coût du déplacement   | X   | CoefMR si non résisté | CoefMR si résisté      | seuil de déclenchement |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Apprenti   | x1,5  | 2   | 1                     | 0,5                    | 65%                    |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Compagnon  | x2  | 2   | 1,25                  | 0,625                  | 75%                    |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Maître   | x2,5  | 3   | 1,5                   | 0,75                   | 85%                    |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Grand Maître   | x3  | 3   | 2                     | 1                      | 95%                    |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| <p><a href="#">Piège Trappe</a><br/>Niveau : 5<br/>Attaque<br/>4 PA</p>    | <p>Le Gobelin pose une trappe sur sa case. Le seuil de déclenchement de base et la maîtrise, ainsi que les effets, dépendent du niveau de maîtrise de cette technique.<br/>Les effets sont : chute de X cases et perte de XD3 PV</p> <p>X : Coef D2</p> <p>Maîtrise :<br/> <math display="block">(MR + BMR) * CoefMR</math></p> <p>Le piège est déclenché lorsqu'une créature pose le pied sur la case (à condition que le jet soit inférieur au seuil de déclenchement). Un jet de résistance réussi annule les effets.</p> <table border="1" data-bbox="300 1572 1241 1751"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coef</th> <th>CoefMR si non résisté</th> <th>CoefMR si résisté</th> <th>seuil de déclenchement</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>0,5</td> <td>65%</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>3</td> <td>1,25</td> <td>0,625</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>4</td> <td>1,5</td> <td>0,75</td> <td>85%</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>5</td> <td>2</td> <td>1</td> <td>95%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Différents paramètres peuvent modifier le seuil de déclenchement, notamment la créature qui déclenche (gobelin ou monstre). Le créateur du piège a évidemment un seuil de déclenchement plus faible...</p>   | Niveau  | Coef                  | CoefMR si non résisté  | CoefMR si résisté      | seuil de déclenchement | Apprenti               | 2        | 1    | 0,5 | 65% | Compagnon | 3   | 1,25      | 0,625 | 75% | Maître | 4     | 1,5 | 0,75   | 85%  | Grand Maître | 5   | 2    | 1   | 95%          | <p>Comme le disait le sage Mâââkk Gaille Vheurr : avec un bout de fil, un morceau d'os et une dague, on peut fabriquer n'importe quoi... y compris un truc qui fait tomber quand on marche dessus !</p> |   |   |   |     |  |
| Niveau   | Coef  | CoefMR si non résisté   | CoefMR si résisté     | seuil de déclenchement |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Apprenti   | 2   | 1   | 0,5                   | 65%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Compagnon  | 3   | 1,25  | 0,625                 | 75%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Maître   | 4   | 1,5   | 0,75                  | 85%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| Grand Maître   | 5   | 2   | 1                     | 95%                    |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |
| <p><a href="#">Bâton de feu *</a><br/>Niveau : 10<br/>Attaque<br/>4 PA</p> | <p>Prérequis : posséder un bâton de feu et être garde</p> <p>ATT : Automatiquement réussie</p> <p>DEG :<br/> <math display="block">\left( \frac{DEG + \frac{PV\ actuels}{10}}{2} - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff}\right) - ModPortee \right) D3</math></p> <p>(en cas de jet de résistance réussi les dégâts subis par la cible sont divisés par 2)</p> <p>Portée :</p>  | <p>MOUARF ! MOUARF !<br/>MOUARF ! Et tu crois me faire peur avec ce bâton ???<br/>juste un bruit... bzzzzziou...<br/>Tu n'auras plus l'occasion de rire....</p> |                       |                        |                        |                        |                        |          |      |     |     |           |     |           |       |     |        |       |     |        |      |              |     |      |     |              |   |   |   |   |     |  |

|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1-4 : 1 case</li> <li>• 5-9 : 2 cases</li> <li>• 10-15 : 3 cases</li> <li>• 16-22 : 4 cases</li> <li>• 23-30 : 5 cases</li> <li>• 31-39 : 6 cases</li> <li>• ...</li> </ul> <table border="1" data-bbox="300 533 1241 712"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>   | Niveau  | ModPortée | Coeff                             | Apprenti | 0   | 3       | Compagnon | 1       | 3     | Maître  | 0     | 4       | Grand Maître | 1       | 4      |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
|---|---|---|-----------|-----------------------------------|----------|---|---------|-----------|---------|-------|---------|-------|---------|--------------|---------|--------|-----------|-------|-----|------|----------|---|---|---|---|-----------|---|---|------|---|--------|---|---|------|-----|--------------|---|---|-----|-----|---|
| Niveau  | ModPortée   | Coeff   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Apprenti  | 0   | 3   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Compagnon   | 1   | 3   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Maître  | 0   | 4   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Grand Maître  | 1   | 4   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| <p><a href="#">Lance-feu</a> *</p> <p>Niveau : 10<br/>Attaque<br/>6 PA</p>                  | <p>Prérequis : posséder un lance-feu et être artilleur</p> <p>Une immense flamme frappe la cible ainsi que toutes les créatures entre l'attaquant et la cible.</p> <p>ATT : Automatiquement réussie</p> <p>DEG :</p> $Mul \times \left( \frac{DEG + \frac{PV_{actuels}}{10}}{2} - \max\left(0, \frac{Distance}{Coeff}\right) - ModPortee \right) D3$ <p>(en cas de jet de résistance réussi les dégâts subis par la cible sont divisés par 2)</p> <p>ATTENTION : celui qui utilise le lance-feu est également brûlé par la flamme produite</p> <p>DEG :</p> $Mulb \times \left( \frac{DEG + \frac{PV_{actuels}}{10}}{2} \right) D3$ <p>(divisés par 2 si résisté, l'utilisateur ne pouvant mourir en se brûlant)</p> <table border="1" data-bbox="300 1198 1241 1451"> <thead> <tr> <th>(PER+PVactuels/10)/2</th> <th>Portée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-4</td> <td>1 case</td> </tr> <tr> <td>5-9</td> <td>2 cases</td> </tr> <tr> <td>10-15</td> <td>3 cases</td> </tr> <tr> <td>16-22</td> <td>4 cases</td> </tr> <tr> <td>23-30</td> <td>5 cases</td> </tr> <tr> <td>31-39</td> <td>6 cases</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1" data-bbox="300 1496 1241 1675"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>ModPortée</th> <th>Coeff</th> <th>Mul</th> <th>Mulb</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Apprenti</td> <td>0</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Compagnon</td> <td>1</td> <td>1</td> <td>1,25</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Maître</td> <td>0</td> <td>2</td> <td>1,33</td> <td>0,5</td> </tr> <tr> <td>Grand Maître</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>1,5</td> <td>0,5</td> </tr> </tbody> </table> | (PER+PVactuels/10)/2  | Portée    | 1-4                               | 1 case   | 5-9   | 2 cases | 10-15     | 3 cases | 16-22 | 4 cases | 23-30 | 5 cases | 31-39        | 6 cases | Niveau | ModPortée | Coeff | Mul | Mulb | Apprenti | 0 | 1 | 1 | 1 | Compagnon | 1 | 1 | 1,25 | 1 | Maître | 0 | 2 | 1,33 | 0,5 | Grand Maître | 1 | 2 | 1,5 | 0,5 | <p>Pfffffffioutch... hum ça sent la viande carbonisée !</p> |
| (PER+PVactuels/10)/2  | Portée  |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 1-4   | 1 case  |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 5-9   | 2 cases   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 10-15   | 3 cases   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 16-22   | 4 cases   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 23-30   | 5 cases   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| 31-39   | 6 cases   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Niveau  | ModPortée   | Coeff   | Mul       | Mulb                              |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Apprenti  | 0   | 1   | 1         | 1                                 |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Compagnon   | 1   | 1   | 1,25      | 1                                 |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Maître  | 0   | 2   | 1,33      | 0,5                               |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Grand Maître  | 1   | 2   | 1,5       | 0,5                               |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| <p><a href="#">Animation de Créature mécanique</a></p> <p>Niveau : 5<br/>Utile<br/>6 PA</p> | <p>Grâce à cette technique, il est possible de créer une créature mécanique à partir d'un morceau de fer en sa possession. La créature ainsi créé pourra exécuter un certain nombre d'ordres.</p> <p>ATTENTION : le nombre de suivants de type TRANSPORTEUR sous contrôle en même temps est limité</p>  | <p>Qui n'a pas rêvé de se construire un esclave pour porter tout son bazar à partir d'un morceau de fer ?</p> |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| <p><a href="#">Microcapsule</a> *</p> <p>Niveau : 10<br/>Utile<br/>6 PA</p>                 | <p>Prérequis : être inventeur</p> <p>Grâce à cette technique d'artisanat, il est possible de fabriquer une microcapsule (dont la taille peut augmenter avec le niveau de maîtrise).</p> <p>Grâce à l'action spéciale "encapsuler un objet" (1PA), tout gobelin peut mettre dans une microcapsule un ou plusieurs objets jusqu'à un poids maximum de Coeff * poids(microcapsule).</p> <p>Pour retirer un objet de la microcapsule, il faut utiliser l'action spéciale "Ouvrir une microcapsule" (1PA) puis choisir l'objet à retirer (+1PA). Attention à l'ouverture d'une microcapsule, il peut y avoir quelques surprises...</p> <table border="1" data-bbox="300 2072 1241 2145"> <thead> <tr> <th>Niveau</th> <th>Coeff</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>sans connaissance de la technique</td> <td>10</td> </tr> </tbody> </table>  | Niveau  | Coeff     | sans connaissance de la technique | 10       | <p>Pratique, léger, transporter tout son bardas dans une petite sphère métallique des plus chics...</p> |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| Niveau  | Coeff   |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |
| sans connaissance de la technique   | 10  |   |           |                                   |          |   |         |           |         |       |         |       |         |              |         |        |           |       |     |      |          |   |   |   |   |           |   |   |      |   |        |   |   |      |     |              |   |   |     |     |   |

|              |    |
|--------------|----|
| Apprenti     | 12 |
| Compagnon    | 14 |
| Maître       | 17 |
| Grand Maître | 20 |

\* Technique spéciale/en cours de conception/autre

## Liste des dons

| Famille 'Dons de Spécialisation Magique'                                   |   |
|--|---|
| Nom<br>Niveau<br>Rang maximum  | Description   |
| <a href="#">Maître Nécromant</a><br>Niveau : 5<br>Rang max :4<br>20 PI     | Le personnage peut contrôler RANG squelettes supplémentaires  |
| Famille 'Dons de Spécialisation Martiale'                                  |   |
| Nom<br>Niveau<br>Rang maximum  | Description   |
| <a href="#">Arme de prédilection</a><br>Niveau : 1<br>Rang max :2<br>20 PI | Le personnage bénéficie d'un bonus de 2 * RANG à tous ses jets d'attaque quand il utilise son arme de prédilection  |
| <a href="#">Double Dague</a><br>Niveau : 5<br>Rang max :4<br>10 PI         | Ce don permet au personnage d'avoir une dague dans chaque main et ainsi de pouvoir porter deux attaques pour 6 PA.<br>Le personnage acquiert également la technique "Double Dague"<br>Les modificateurs des deux dagues sont appliqués            |
| <a href="#">Double Epée</a><br>Niveau : 5<br>Rang max :4<br>10 PI          | Ce don permet au personnage d'avoir une épée à 1 main dans chaque main et ainsi de pouvoir porter deux attaques pour 6 PA.<br>Le personnage acquiert également la technique "Double Epée"<br>Les modificateurs d'une seule épée sont appliqués    |
| <a href="#">Double Hache</a><br>Niveau : 5<br>Rang max :4<br>10 PI         | Ce don permet au personnage d'avoir une hache à 1 main dans chaque main et ainsi de pouvoir porter deux attaques pour 6 PA.<br>Le personnage acquiert également la technique "Double Hache"<br>Les modificateurs d'une seule Hache sont appliqués |
| Famille 'Dons Généraux'  |   |
| Nom<br>Niveau<br>Rang maximum  | Description   |
| <a href="#">Grand Chef</a><br>Niveau : 1<br>Rang max :4<br>20 PI           | Permet au gobelin de faire des grands plats avec des petits riens<br>Chaque ration a un bonus de 5 * RANG pour calmer la faim   |

\* Don spécial/en cours de conception/autre